

PlayStation
デザエモン+
PLUS
Athena

解説書は読まなくちゃいけないの？

すべて読まなくても結構です。パッケージを開封して、いきなり「デザエモン＋」をはじめてくださってかまいません。ですが、解説書を読んでいただいた方が、よりよく「デザエモン＋」を楽しむことができます。でも、解説書をすべて読むのは面倒なことですよね。ですから、ユーザーのレベルにあった読み方をなさるのがよろしいかと思います。

●「デザエモン」のユーザーだった方へ

「デザエモン＋」の基本操作は「デザエモン」と同じです。けれども「デザエモン＋」になって、追加・変更された機能があります。「デザエモン」のユーザーだった方は、「使用上の注意」「健康上の注意」「追加・変更された部分」だけを読んでくださってもかまいません。追加・変更されたのは以下の機能です。

◆「デザエモン＋」追加・変更された機能

・ロード／セーブ (P……16)
・面数設定 (P……45)
・「デザエモン・コンテスト」 (P……110)
・拡縮・回転・変形 (P……70)
・ウェポン/アイテム設定 (P……51)

●「デザエモン」が初めての方へ

あなたはとても幸運な方です。変更点を気にせず、読めるのですから。まず「使用上の注意」と「健康上の注意」を読んでください。それから「ロード／セーブ」を読み、「ゲーム作りの流れ」を読んでください。だんだん「デザエモン＋」になれてきたら、知りたい部分を読み、覚えていってください。「デザエモン＋」はとても奥深い世界です。いきなり全てを覚えようとはせずに、少しづつ覚えていきましょう。きっとゲーム作りのたのしい世界が、あなたを待っていますよ。

●「デザエモン」のおさらいがしたい方へ

「デザエモン」の使い方を忘れてしまった方。忘れてしまった項目を読んでみてください。「デザエモン＋」はとても使いやすいソフトです。きっと思い出しますよ。

●とりあえずゲームをして遊びたい方へ

「ゲーム・プレイ」(P……6)を読んでください。「デザエモン＋」には、「デザエモン」や「デザエモン＋」で作られたゲームが満載されています。きっと自分でも作りたくなるでしょう。そのときになったら、「ゲーム作りの流れ」を読んでください。

●エディタの使い方がわからない方へ

「デザエモン＋」は使いやすく、わかりやすく制作しました。けれども、わかりにくいと感じる方もいらっしゃるでしょう。(ごめんなさい) そういった方は、申し訳ありませんが、解説書をもう一度、読んでみてください。

For Japan Only　プレイヤー 1人　メモリーカード 15ブロック　マウス対応

SLPS 00335

目次

コントローラとマウスの操作方法

このソフトは、「プレイステーション用コントローラ」と「プレイステーション用マウス」に対応しています。

●基本操作

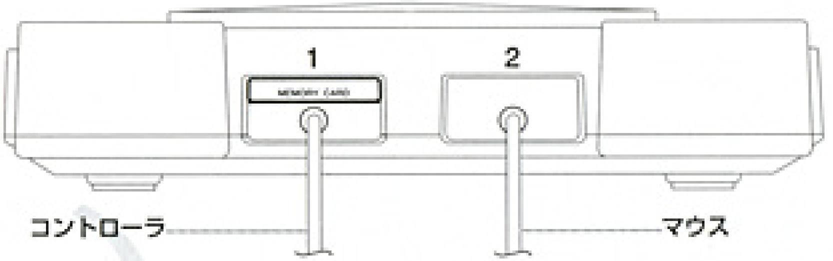
「デザエモン+」の基本操作は、画面内に表示されているカーソルを動かし、コントローラ、マウスに割り振られた、「決定ボタン」を押すことで行われます。本解説書で「押してください」とだけ書かれているものは、「カーソルをアイコン、その他に合わせ、決定ボタンを押す」ことを意味します。

●ゲーム部の操作

「デザエモン+」で作ったゲームやサンプルゲームなどでは、マウスでの操作は一切できません。プレイステーションにつながっているコントローラで行ってください。

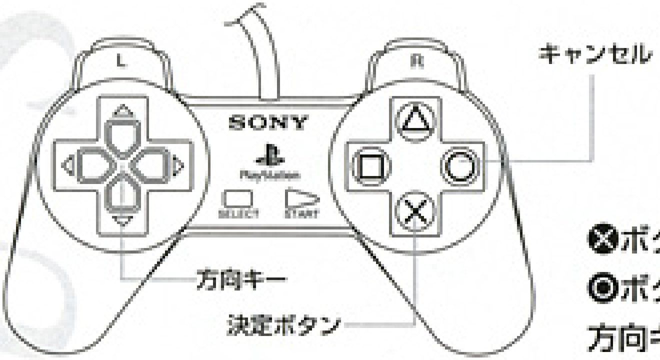
●コントローラ、マウスのつなぎ方

プレイステーションには「コントローラをコントローラ端子1に」、マウスを使用する場合には「マウスをコントローラ端子2に」、つなげてください。また、マウスがプレイステーションにつながっている場合、ゲーム部以外の操作は、マウスで行うことになります。コントローラでの操作はできませんので、注意してください。



●コントローラの操作

「デザエモン+」を起動したとき、コントローラの各部に割り振られている機能は以下のようになります。



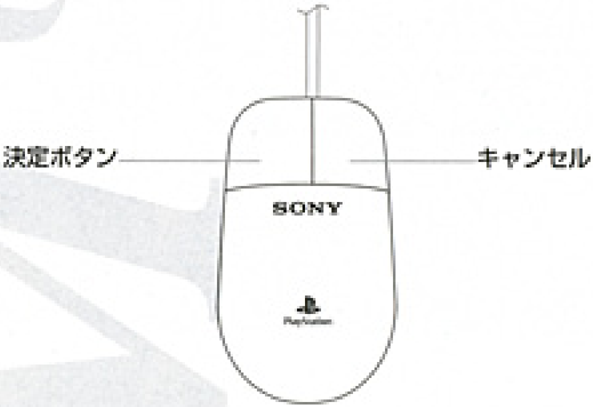
ⓧボタン ……「決定ボタン」
◎ボタン ……「キャンセルボタン」
方向キー ……「カーソル移動」

※各ボタンの割り振りは、「ETC」で変更できます。「ETC」については、説明書の「ETC」(P……104)を見てください。また、変更したボタンは、セーブをすると記録され、ロードすると、読み込まれます。

●マウスの操作

マウス移動 ……「カーソル移動」
左ボタン ……「決定ボタン」
右ボタン ……「キャンセル」

※各ボタンの割り振りは変更できません。



メイン・メニュー


PLUS
GAME PLAY
EDIT
LOAD/SAVE
ETC
COPYRIGHT ATHENA 1996
ALL RIGHTS RESERVED

1.GAME PLAY

ゲームを遊ぶ時に選択します。遊べるゲームは、サンプル・ゲーム、ユーザー・ゲーム、コンテスト・ゲームの３種類です。

2.EDIT

ユーザー・ゲームを作る時に選択します。

3.LOAD/SAVE

作ったユーザー・ゲームを、メモリーカードからロード、セーブする時に選択します。

4.ETC

カーソルの移動スピード、BGMなど、作業環境を設定する時に選択します。

注意！ プレイステーションの電源を切るときは、必ずセーブをしてから電源を切ってください。セーブせずに電源を切ると、作ったゲームが消えてしまいます。

ゲームプレイ

●GAME PLAY メニュー

「GAME PLAY」には「サンプル」と「ユーザー」、「コンテスト 1」、「コンテスト 2」の4つのボタンがあります。プレイしたいものを選んで決定ボタンを押すと、それぞれの内容が、プレイできます。



1.サンプル

サンプルのゲーム「DAIOH GALE Ver 2」が遊べます。

2.ユーザー

ユーザーが作ったゲームが遊べます。電源を入れた時点では、サンプルゲームがコピーされています。

注意! 電源を入れて、「ロード」をしないと、「ユーザー」ゲームはサンプルゲームのままです。ユーザーが作ったゲームを遊ぶ場合は、必ず「ロード」してから、遊んでください。

※「ロード」については、項目「ロード/セーブ」(P……20)を見てください。

3.コンテスト 1

「第一回デザエモンコンテスト」の入賞作品をプレイできます。※作品には「ムービー」と「ゲーム」の2種類があります。それぞれについては、項目「コンテスト・メニュー」(P.11)を見てください。

4.コンテスト 2

「第二回デザエモンコンテスト」の入賞作品をプレイできます。※作品には「ムービー」と「ゲーム」の2種類があります。それぞれについては、項目「コンテスト・メニュー」(P.11)を見てください。

●ゲームメニュー



GAME START ゲームを始めます。

OPTION ゲームの難易度、1UPの点数などを決めます。方向キーの左右で変更します。

LEVEL 難易度を「EASY」,「NORMAL」,「HARD」の中から選択できます。「HARD」になるにしたがって、敵の弾のスピードが速くなります。

1UP 自機が増える（1UP）点数を選択できます。

1ST 100,000PTS NEXT 300,000PTS EVERY	最初に10万点で1機増え、 以後30万点ごとに1機増えます。
1ST 200,000PTS NEXT 500,000PTS EVERY	最初に20万点で1機増え、 以後50万点ごとに1機増えます。
1ST 300,000PTS 2ND 800,000PTS ONLY	最初に30万点で1機増え、次に80万点で1機増えます。以後増えません。
500,000PTS ONLY	最初に50万点で1機増え、 以後増えません。

EXIT 「GAME PLAY」メニューに戻ります。

※ゲームメニューで項目を決定する場合は、「START」ボタンを押してください。

■ハイスコア・ランキング

ゲームのタイトルで20秒間待つと、ハイスコア・ランキングがでます。





●ゲームの遊び方

■ゲーム画面の見方

スコア …… 真中の上の数字がスコアです。
残機数 …… 左上の数字が残機数です。
ボムの数 …… 右下の数字がボムの数です。

■操作



※ボタンの配置は「ETC～コントローラ」で変更できます。くわしくは、項目「ETC～コントローラ」(P……104)を見てください。

※ゲームプレイ中の操作は、マウスではできません。コントローラで操作をしてください。

■ゲームオーバーとコンティニュー

自機が全てやられてしまうとゲームオーバーです。ゲームオーバーになると、自機がやられた直前からコンティニューできます。※コンティニューしたい場合は、STARTボタンを押してください。

■ネームエントリー

ゲームオーバー、またはゲームクリア時に高得点を出すと、ネームエントリーができます。方向キーの左右で文字の変更、ショットボタンで文字を入力できます。※入力した名前は、データのセーブ時にメモリーカードにセーブされます。

注意！ ハイスコアをセーブできるのは、「サンプルゲーム」と「ユーザーゲーム」だけです。「デザエモン・コンテスト」でのハイスコアは、セーブされません。

■ポーズ/エスケープ

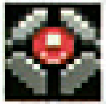
ゲーム中にSTARTボタンを押すと、ポーズがかかります。タイトルへ戻るかを聞いてくるので、戻る場合は「YES」を、そのままゲームを続ける場合は「NO」を選択し、STARTボタンを押します。



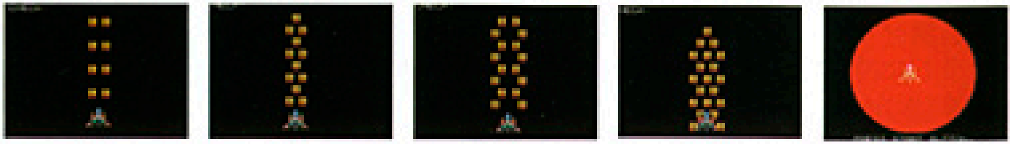
■サンプルゲーム「DAIOH GALE Ver 2」の遊び方

自機を操作して、出てくる敵を倒していきます。最終ステージ(5ステージ目) のボスを倒すとゲーム・クリアです。自機は「武器」アイテムを取ることにより、3種類の武器が使えます。また、現在使用している武器と同じ場合、武器が1段階パワーアップします。「パワーアップ」アイテムを取ると、武器が最高3段階パワーアップします。武器によって、ボムの種類も変化します。





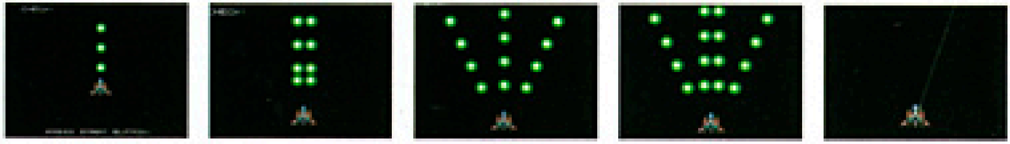
バルカン B



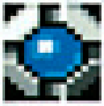
LV 0　LV 1　LV 2　LV 3　ボム



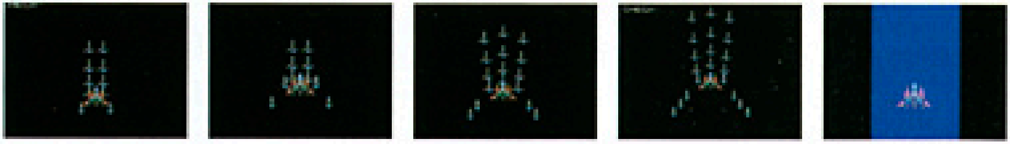
レーザー



LV 0　LV 1　LV 2　LV 3　ボム



ミサイル



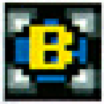
LV 0　LV 1　LV 2　LV 3　ボム



シールド 自機の周りに、敵の弾を１発防ぐシールドが発生します。



スピード 自機の移動スピードが１段階上がります。



ボム ボムの残数が１つ増えます。最高９発まで持てます。



パワーアップ 武器のレベルが１段階アップします。

●コンテスト・メニュー

「GAME PLAYメニュー」から「コンテスト 1」、「コンテスト 2」ボタンを押すと、このメニューになります。コンテスト・メニューでは、過去2回行われた「デザエモン・コンテスト」の入賞作品が紹介されています。どれも力作ばかりなので、じっくり見て、遊んで、参考にしてください。



■アイコンの種類と役割



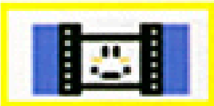
EXITアイコン 画面左上のこのボタンを押すと、「コンテスト・メニュー」を抜けて、「GAME PLAYメニュー」に戻ります。



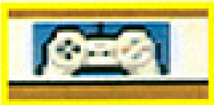
作品アイコン 画面左に並んでいるボタンが「作品ボタン」です。ボタンにはそれぞれ、受賞した賞の名前が表示されています。ボタンを押すと、画面右に受賞した作品の紹介が表示されます。



スクロール・アイコン ボタンを押すと「作品ボタン」がスクロールし、画面外に隠れている「作品ボタン」が表示されます。



ムービー・アイコン ボタンを押すと、ムービーで作品が紹介されます。※ムービーの再生は、コントローラの「STARTボタン」で中断できます。



ゲーム・アイコン ボタンを押すと、作品がゲームで遊べます。

ゲーム作りの流れ

「デザエモン+」でのゲーム作りは、こんなふうになっています。

グラフィックの作成 → ステージのくみたて → BGMの選択 → 完成!!

グラフィック・エディタ
ゲームで使用する絵を描きます。

くみたて・エディタ
キャラクターなどの設定をし、各ステージを組み立てます。

ミュージック・エディタ
使用するBGMを選択、または作曲します。

オリジナル・ゲームの完成!!

●作成例:「自機のできるまで」

それでは「自機(MY-SHIP)」の作成を例に、ゲーム作成の流れを簡単に追っていってみましょう。

1. グラフィックエディタをよぼう



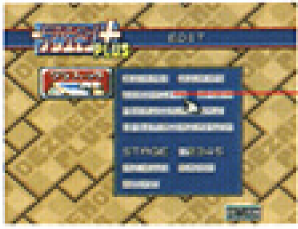
EDIT

1. タイトルのメインメニューから「EDIT」を選ぶ。



グラフィックアイコン

2. エディットメニューで「グラフィック」アイコンを押す。



MY-SHIP

3.ウィンドウが開いたら、「MY-SHIP(自機)」を選ぼう。

2. ペンで自機をかこう

グラフィックエディタが画面に出たら、「ペン」ツール を使って自機を描いてみよう。

(「グラフィックエディタ」の説明は、P……28をご覧ください)

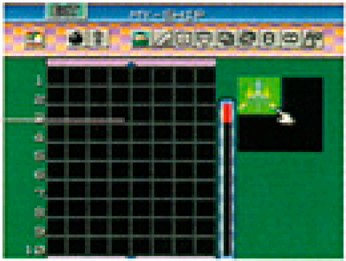


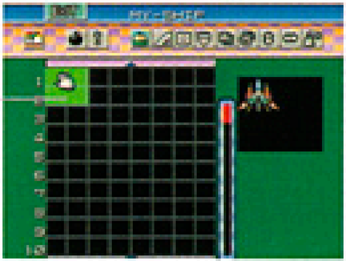
3. できた絵を「メモリーエリア」に……

自機の絵が描けたら「メモリーエリア」に登録しよう。この「メモリーエリア」に絵を置かないと、「くみたてエディタ」で使うことができない。必ずやるようにしよう。

1. 「メモリーツール」アイコン を押す。
2. 画面が右に動き、「メモリーエリア」が現れる。
3. 描いた絵の上で決定ボタンを押し、右下にカーソルを持っていく。
4. 緑の枠で絵が囲めたら、決定ボタンを押す。囲めなかったら、キャンセル・ボタンを押し、もう一度、3からやってみよう。
5. そのまま枠を「メモリーエリア」に動かし、適当な場所で決定ボタンを押す。
   ※枠が赤くなっているところは、絵が置けないところだ。緑になるところまで動かそう。
6. 「メモリーエリア」に登録したら、画面上にある「EXIT」アイコンを押して、「グラフィックエディタ」から出よう。
   ※メモリーカードを持っている人は、ここでセーブをしておこう。(P……17)







注意! 「メモリーエリア」に描いた絵を置かないと、「くみたて」で使えないばかりか、セーブもされない。くれぐれも注意しよう!!

4. 自機を組み立てよう

「くみたてエディタ」を呼び出し、描いた絵を「自機」として登録しよう。この作業をしないと、描いた絵はキャラクターの絵にならないんだ。

1.「エディット・メニュー」から「くみたて」アイコンを押して、「くみたてエディタ」を呼び出す。

2. ウィンドウが出たら、ステージ番号を押してウインドウ内の「START」を押す。
(自機の場合、何番でもかまわない)

3. 左上の「自機」アイコンを押す。

4. 画面下に「メモリーエリア」があるので、描いた絵を緑枠で囲み、「LEFT」「CENTER」「RIGHT」の3つの場所で決定ボタンを押せば登録されたことになる。
※「LEFT」「CENTER」「RIGHT」はそれぞれ、「左に傾いたとき」「中央」「右に傾いたとき」の絵のこと。ここでは練習として1つの絵を登録しているので、ゲーム中の自機のパターンは1種類ということになります。

5. 登録し終わったら、画面左上の「RETURN」ボタンを押し、画面が切り替わってから「EXIT」ボタンを押して、「くみたてエディタ」から出よう。
※メモリーカードを持っている人は、ここでセーブをしておこう。(P……17)

くみたて



自機アイコン

登録する場所





緑の枠で囲んで決定ボタン



枠を登録する場所へ動かして決定ボタン。

5. オリジナル自機で遊ぼう

それではさっそく、自分で作った「自機」で遊んでみよう。

1. タイトル・メニューから「GAME PLAY」を押して、「GAME PLAYメニュー」に入る。

2. 「ユーザー」アイコンを押す。
   ※さっき作った「自機」は、「ユーザーゲーム」の自機だ。だから「サンプルゲーム」を選んでも、自機は変わらないぞ。

3. 画面が切り替わり、ゲームタイトルがでたら「GAMESTART」だ。
   ※ゲームの遊び方は、「GAME PLAY～ゲームの遊び方」(P……8)を見てください。

簡単な例で紹介したけど、全てはこの作業の積み重ね。少しづつ積み重ねて、「ザコ」「ボス」「背景」「タイトル」などを作り、君だけの「完全オリジナルゲーム」を完成させよう!!

GAMEPLAY



ユーザー





作った自機



ワンポイント・アドバイス

いきなり最初から全部を作るのは、とても大変だ。1つ1つ、ゆっくり作っていこう。(サンプルゲームを活用するのもいいかも……。)
とにかく完全オリジナルへの道は長い。がんばっていこう!!

ロード／セーブ

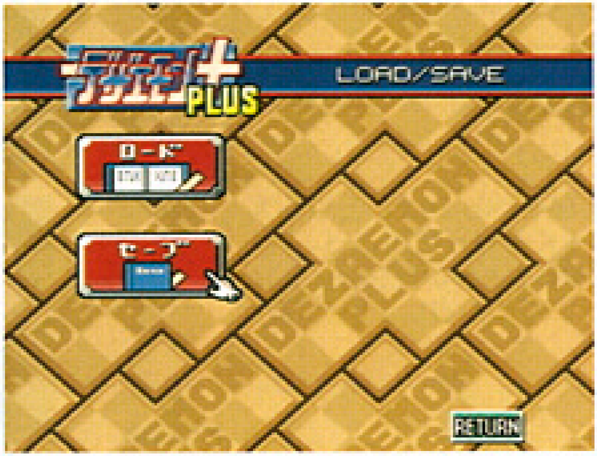
●メモリーカードを持っていない人へ……

「デザエモン+」は、メモリーカードを持っていない人でも遊ぶことができます。でも、作ったゲームやハイスコアを記録するには、15ブロック空いているメモリーカードが必要です。できれば、メモリーカードを用意してください。

●メモリーカードを持っている人へ……

「デザエモン+」は作ったゲームやハイスコアを、メモリーカードに記録します。記録するには、15ブロック空いているメモリーカードが必要です。できれば、「デザエモン+」を始める前に用意してください。

注意! ハイスコアの記録は、「サンプルゲーム」と「ユーザーゲーム」のみ記録されます。その他のゲームは記録されません。



SLPS 00335

●SAVEする



1. 「メイン・メニュー」から、「LOAD/SAVE」のボタンを押します。

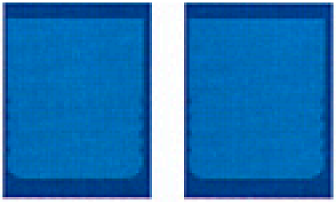
2. 「LOAD/SAVEメニュー」で「セーブアイコン」を押します。

3. 「SAVE画面」が表示されます。

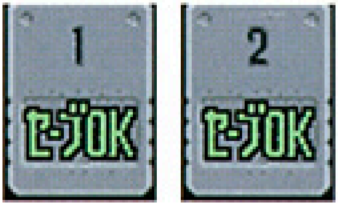
4. 「スロットを選択してください」
「SAVE画面」には、プレイステーション本体のメモリーカード差込口(以下スロット)の状況が表示されます。
左のアイコンがスロット1、右のアイコンがスロット2を表しています。

メモリーカード・アイコン

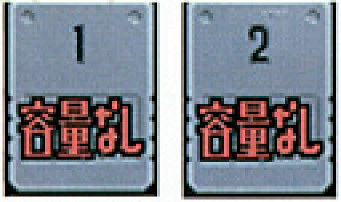
「メモリーカード・アイコン」には、以下のような意味があります。



1.カードなし
メモリーカードが入っていないスロットに、表示されます。
両方のスロットに「カードなし」のアイコンが表示されている時には、**カードを入れてください。**



2.セーブOK
「何も記録されていない」、または「デザエモン+のデータが入っている」メモリーカードが入っている時に表示されます。
セーブできるアイコンです。



3.容量なし
デザエモン＋以外のデータが入っているアイコンです。デザエモン＋では15ブロック全部を使用します。他のゲームのデータが1つでも入っていると、セーブできません。
データを消去するか、新しいメモリーカードを用意してください。(データの消去については、プレイステーション本体の取扱説明書をお読みください)



4.未初期化
初期化されていないカードです。このカードをセーブ先に選ぶと、初期化をしてからセーブをします。
セーブできるカードです。

5. メモリーカードのアイコンが表示されたら、セーブ先のカードを選んで、決定ボタンを押してください。

6.「セーブOK」アイコンを選択した場合
「データを上書きします。よろしいですか?」のメッセージがでます。(データが何も入っていない場合はでません。)上書きしてよければ「はい」を、よくなければ「いいえ」のボタンを押してください。

※特に希望がなければ、「部分」ボタンは押さないでください。誤って押してしまった場合には、「全部」ボタンを押してから、「はい」を押してください。「部分」ボタンについては、「部分セーブする」(P…23)を見てください。



7. 「未初期化」アイコンを選択した場合
「初期化します。よろしいですか?」のメッセージがでます。「はい」を押すと初期化をし、メモリーカード内のデータが全て消えてしまいます。よく確認してから、「はい」のボタンを押してください。

8. セーブには少し時間がかかります。終了するまでそのままお待ちください。
ペロン・マーク()が全て消えたらセーブ終了です。

注意!

セーブが終わるまで、以下のようなことはやめてください。

- 電源を切る
- リセットする
- メモリーカードをぬく

作業中のデータや、メモリーカード内のデータが壊れてしまいます。くれぐれも注意してください。

●LOADする

1. 「メイン・メニュー」から、「LOAD/SAVE」ボタンを押します。

2. 「LOAD/SAVEメニュー」で「ロードアイコン」を押します。

3. 「LOAD画面」が表示されます。

4. 「スロットを選択してください」
「LOAD画面」には、プレイステーション本体のメモリーカード・スロットの状況が表示されます。左のアイコンがスロット1、右のアイコンがスロット2を表しています。



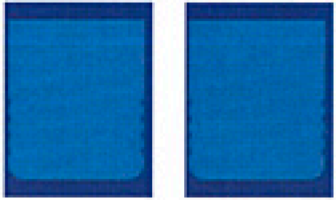




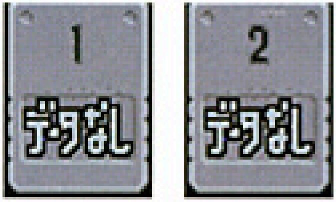
SLPS 00335

メモリーカード・アイコン

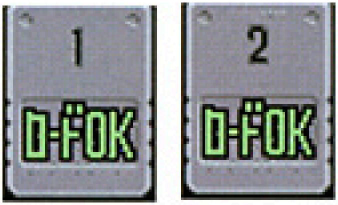
「メモリーカード・アイコン」には、以下のような意味があります。



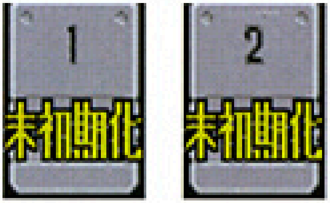
1.カードなし
メモリーカードが入っていないスロットに、表示されます。両方のスロットに「カードなし」のアイコンが表示されている時には、**カードを入れてください。**



2.データなし
デザエモン＋のデータがないメモリーカードが入っている時に表示されます。**ロードできません。**



3.ロードOK
デザエモン＋のデータが入っている時に表示されます。**ロードできます。**



4. 未初期化
初期化されていないカードです。**ロードできません。**

5. メモリーカードのアイコンが表示されたら、ロードするカードを選んで、ボタンを押してください。

6. 「ロードOK」アイコンを選択した場合
「ロードすると作成中のデータがなくなります。よろしいですか?」のメッセージがでます。よければ「はい」を、よくなければ「いいえ」のボタンを押してください。



7. ロードには少し時間がかかります。終了するまでそのままお待ちください。残り時間が●で表示されています。全てペロン・マーク( )に変わればロード終了です。

注意!

ロードが終わるまで、以下のようなことはやめてください。
- 電源を切る
- リセットする
- メモリーカードをぬく

メモリーカード内のデータが壊れてしまうかもしれません。くれぐれも注意してください。

■ ペロンが出たら…

が出た部分は、メモリーカード内のデータに不具合がある可能性があります。それぞれのエディタで確認してみてください。

が少なければ、修復できる可能性が残されています。あきらめずに修復してください。



SLPS 00335

●「部分セーブ」と「部分ロード」(上級テクニック)

データの一部だけを、セーブやロードができます。各部分は、

1.グラフィック　2.組み立て　3.ミュージック　4.ハイスコア・環境設定

に分かれています。
友達同士で役割を分担してゲームを作るときなどに使ってください。

○「部分セーブ」する(上級テクニック)

上書きでセーブする場合、「部分セーブ」ができます。「部分セーブ」はデータの一部分だけを上書きします。友達同士で役割を分担してゲームを作るときなどに使います。

1. 「上書きします。よろしいですか?」メッセージが出たら、「部分」ボタンを押してください。

   ・「部分」ボタンに枠がついている時は「部分セーブ」になります。

   ・「全部」ボタンに枠がついている時には、通常通り全部のデータがセーブされます。

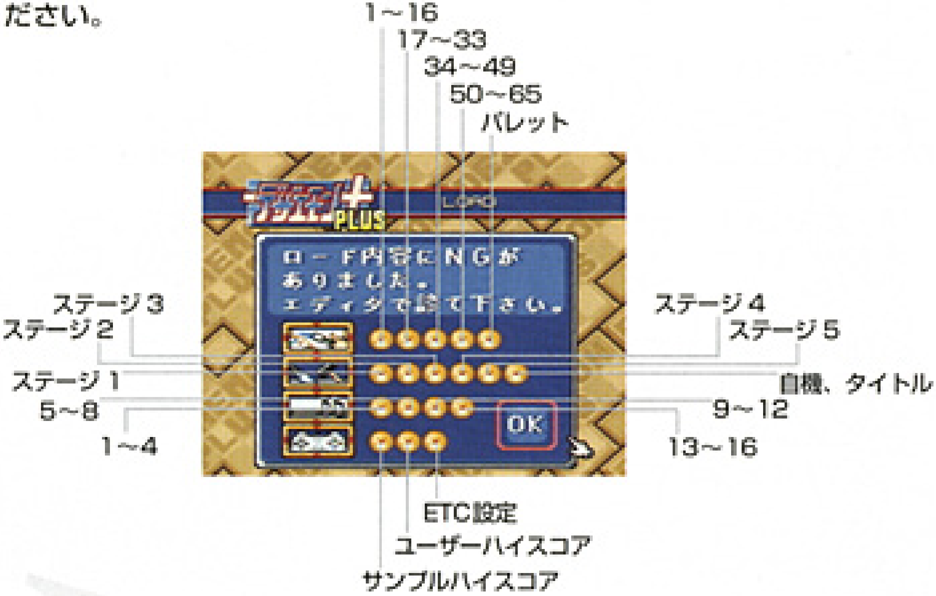
中止したい時には、「全部」ボタンを押すか、「いいえ」ボタンを押してください。



2. 「セーブする項目を選択して、OKを押してください」メッセージの左下に表示されているボタンを押して、項目を選択してください。ボタンを押すと、項目に枠が表示されます。この枠がついている項目がセーブされます。枠が表示されている項目を押すと枠が消え、セーブされません。項目を選択すると、「OK」ボタンに色がつきます。色のついた状態でボタンを押すと、セーブを開始します。



3. セーブを開始すると、後は通常通りのセーブと同じです。セーブが終るまで、そのままにしてください。



注意! メモリーカードの容量は「部分セーブ」だけでの使用でも、「全部セーブ」と同じ、15ブロックの空き容量が必要です。

SLPS 00335

○「部分ロード」する(上級テクニック)

「部分ロード」はデータの一部分だけをロードします。作業中のデータは、ロードした項目だけが変わります。

1. 「ロードすると作成中のデータがなくなります。よろしいですか?」メッセージが出たら、「部分」ボタンを押してください。

   ・「部分」ボタンに枠がついている時は「部分ロード」になります。

   ・「全部」ボタンに枠がついている時には、通常通り全部のデータがロードされます。

中止したい時には、「全部」ボタンを押すか、「いいえ」ボタンを押してください。



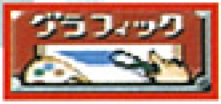
2. 「ロードする項目を選択して、OKを押してください」メッセージの左下に表示されているボタンを押して、項目を選択してください。ボタンを押すと、項目に枠が表示されます。この枠がついている項目がロードされます。枠が表示されている項目を押すと枠が消え、ロードされません。項目を選択すると、「OK」ボタンに色がつきます。色のついた状態でボタンを押すと、ロードを開始します。



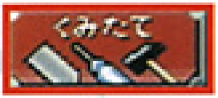
3. ロードを開始すると、後は通常通りのロードと同じです。**ロードが終るまで、そのままにしてください。**

エディット

　それではエディット機能を使って、本格的なゲーム作りをしてみましょう。エディット機能は以下の３種類にわかれています。



グラフィックエディタ　ゲーム中に登場する自機、ザコ、背景、タイトルなどの絵を描くところです。
→グラフィックエディタ(P……28)



くみたてエディタ　グラフィックで描いた絵に動きなどの設定をするところです。
→くみたてエディタ(P……44)



ミュージックエディタ　ゲーム中に流れる音楽を作るところです。
→ミュージックエディタ(P……96)

●エディタ共通ボタン

各エディタには画面上に表示される、共通のボタンがあります。



EXIT 現在の画面を終了します。画面左上に表示されます。

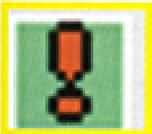


RETURN 現在の画面を終了し、前の画面に戻ります。画面左上に表示されます。



G.EDIT グラフィックエディタへ移るボタンです。画面右上に表示されます。

ワンポイント・アドバイス



アンドゥアイコン 「間違えたッ!!」という時には、すぐに「アンドゥ」アイコンを押そう。1つ前の状態に戻すことができるよ。

グラフィックエディタ

グラフィックエディタでは、ゲームに登場するキャラクターの絵を作成します。

●パレット選択

EDITメニューから「グラフィック」ボタンを押すと、ウィンドウが表示されます。まずこのウィンドウで、グラフィックエディタで使用するパレットを選択します。

パレット

パレットは「色の集まり」です。「デザエモン+」では、1つのパレットで16色の色が使用できます。



■各パレットについて

全ステージ共通のパレット

1. 「FREE」……………フリーパレット。ゲームに関係ないパレットです。このパレットを使用して描いた絵は、ゲームには使えません。練習用に使ってください。
2. 「MY-SHIP」…………自機パレット。
3. 「ITEM-WEAPON」…パワーアップアイテム、自機の弾、シールドのパレットです。
4. 「FIRE」…………………敵の弾、爆発パターンのパレットです。
5. 「TITLE-ENDING」…タイトル、エンディングのパレットです。

ステージごとのパレット

1. STAGE 12345 …どのステージのキャラクターを描くのか設定するものです。「ENEMY」、「BOSS」、「B.G.」に関係します。例えば、「1面のザコキャラクター」を描くときには、SATGEの「1」を選択して、「ENEMY」を押します。
2. 「ENEMY」…………ザコキャラクターのパレットです。
3. 「BOSS」……………ボスキャラクターのパレットです。
4. 「B.G.」…………………背景のパレットです。

●グラフィックエディタ画面



1. パレット	ここにある色を使って、絵を描けます。自分の好きな色に変えることもできます。
2. 拡大画面	実際に絵を描く画面です。ここには画面倍率に従って、実寸画面が拡大されて表示されます。
3. 実寸画面	ゲーム中で表示される時の大きさで表示されます。
4. 枠線	拡大画面に表示する、目安となる線を選択できます。
5. 倍率	拡大画面の倍率を選択できます。
6. ペンの太さ	ペン・ツールで引ける、線の太さを選択できます。
7. アニメーション	アニメーション表示の「OFF」、「ON」を選択できます。

注意! 実寸画面に直接絵は描けません。

●ツール

グラフィックエディタにはいろいろなツールがあります。
各ツールは画面上にあるアイコンを押すことで、切り替えて使います。

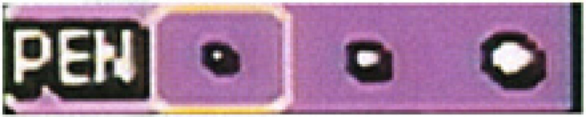


ペンツール 拡大画面に点を描けます。

使い方 1. カーソルをパレットの使いたい色の位置に移動します。
2. 決定ボタンを押します。
3. 拡大画面の好きなところで、決定ボタンを押しながら、カーソルを動かします。

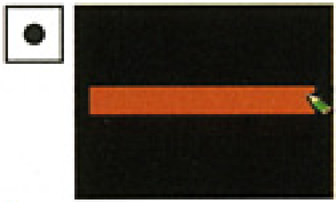
注意! パレットの一番上の色は透明色です。色の変更はできますが、ゲーム中で使用することはできません。描いている絵が、背景の色で見にくい時に変更してみてください。

ペンの太さ



・画面左下にある「PEN」で、ペンの太さを変更できます。
・太さをカーソルで選び、決定ボタンを押します。黄色の枠があるところが、現在のペンの太さです。







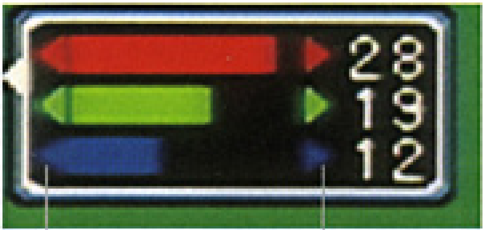
ちょっとしたテクニック

拡大画面の中にある色だったら、キャンセルボタンで拾うことができる。(これをGETするという)



パレットツール パレットの中の色を変更することができます。

暗い←　→明るい



微調整

使い方
1.「パレット」アイコンを押します。
2.画面が右にスクロールし、ウィンドウが現れます。
3.「赤」、「緑」、「青」のそれぞれのゲージを押し、色を変更します。
4.変更が終わったら、「パレット」アイコンを押し、元の画面に戻ります。

色の見本　簡単な色作りの見本を紹介するので、参考にしてください。

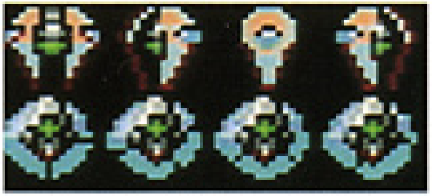
ゲージ/作る色	白	黒	グレー	赤	緑	青	黄	水色	茶	紫	橙色
R（赤）	31	0	16	31	0	0	31	0	16	20	31
G（緑）	31	0	16	0	31	0	31	25	8	0	16
B（青）	31	0	16	0	0	31	0	31	0	31	4

※数字は色の明るさを表しています。数が少ないほど暗く、多いほど明るくなります。また、白と黒は何かと便利なので、作っておきましょう。

注意！
ザコキャラクターなど、ひとつのステージに何種類も登場するものは、すべて同じ16色の色を使って描いてください。ひとつのザコを描いてから、別のザコで色を変えてしまうと、前に描いたザコの色も変わってしまいます。



前に作った色を変えると、



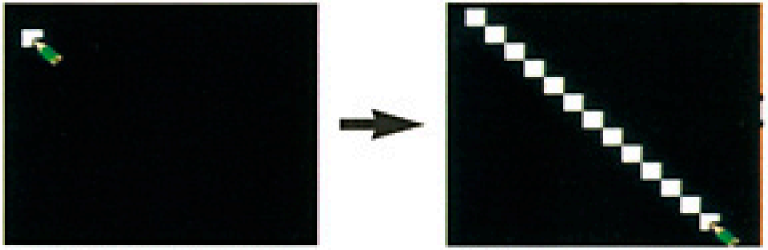
前の絵も一緒に変わってしまう。



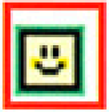
直線ツール 選択している色で、直線を引けます。「PEN」で線の太さを変更できます。

使い方

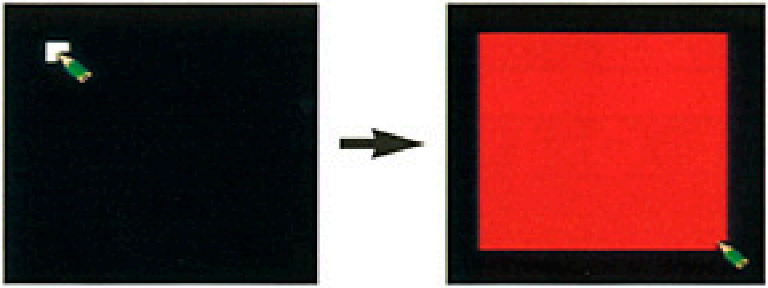
1. 直線を引き始めたいところで、決定ボタンを押します。
2. 引きたいところまでカーソルを移動します。
3. もう一度、決定ボタンを押します。
4. つづけて引きたい時は2からつづけ、引き終わりたい時にはキャンセルボタンを押します。



決定ボタンで始点を決め、　のばしてもう一度決定ボタン



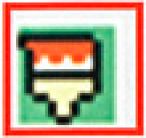
四角ツール 選択している色で四角形を描きます。使い方は、「直線ツール」と同様です。



決定ボタンで始点を決め、　大きさを決めて決定ボタン

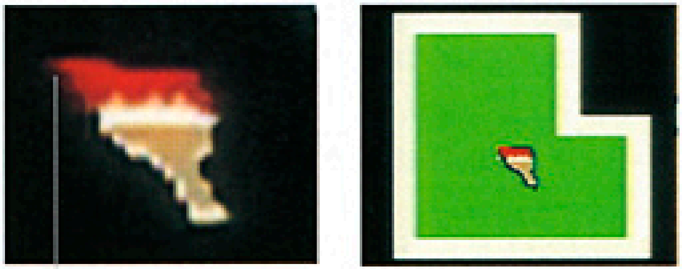
ワンポイント・アドバイス

「直線ツール」や「四角ツール」は、拡大倍率を「×8」、「LINE」を「DOT」にして、確実にカーソルの先端を合わせるようにするとうまくいくよ。



ハケツール 「ペンツール」や「直線ツール」で描いた枠の中を塗りつぶします。

使い方　1. 塗りつぶしたいところにカーソルの先端を合わせる。
　　　　2. 決定ボタンを押すと、一気に色を塗ることができます。



ここを塗りたいところに合わせる

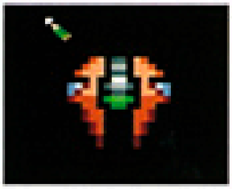
注意! 塗りつぶしたい「枠」が、少しでも切れていると、そこから色がはみ出てしまいます。つなぎ目に注意してください。



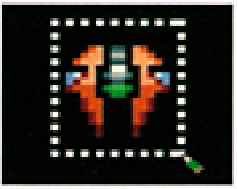
コピーツール　描いてあるものを、違うところにコピーします。

使い方

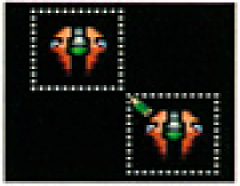
1. コピーしたいものの左上で決定ボタンを押します。
2. コピーしたいものを枠で囲み、決定ボタンを押します。
3. カーソルが変わったら、コピーしたい場所の左上にカーソルを動かして、決定ボタンを押します。※コピーを中止する時は、キャンセルボタンを押します。



左上の位置で決定ボタンを押し、



枠で囲んでもう一度決定ボタン



コピーしたいところで決定ボタン



回転ツール　描いてあるものを反時計回りに、90度回転させます。

使い方

1. 回転させたいものの左上で決定ボタンを押します。
2. 回転させたいものを枠で囲み、決定ボタンを押します。
3. 絵が90度回転します。
4. もう一度回転させたいときは、このまま決定ボタンを押します。回転をやめたいときはキャンセルボタンを押します。



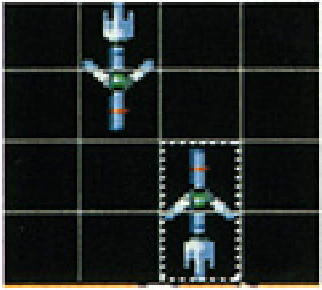


注意!　回転させるものの選択範囲は、正方形に限られているので、注意してください。

SLPS 00335



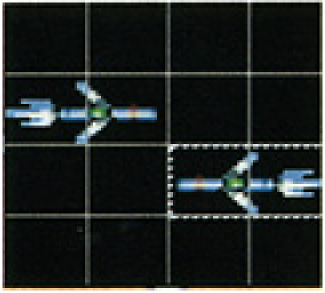
上下反転ツール 描いてあるものを上下に反転させます。



使い方　1. 反転させたいものの左上で決定ボタンを押します。
2. 反転させたいものを枠で囲み、決定ボタンを押します。
3. 絵が上下反転します。
4. もう一度反転させたいときは、このまま決定ボタンを押します。反転を やめたいときはキャンセルボタンを押します。



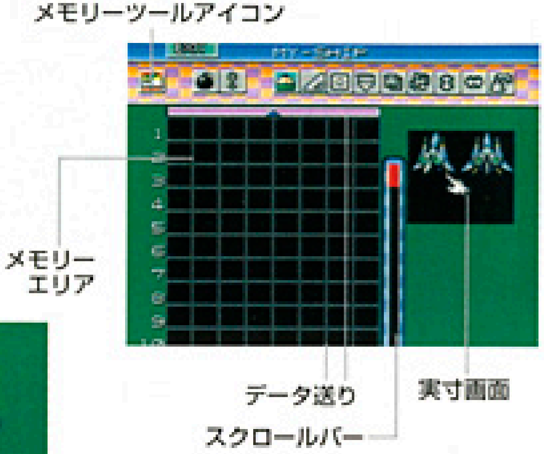
左右反転ツール 描いてあるものを左右に反転させます。



使い方　1. 反転させたいものの左上で決定ボタンを押します。
2. 反転させたいものを枠で囲み、決定ボタンを押します。
3. 絵が左右反転します。
4. もう一度反転させたいときは、このまま決定ボタンを押します。反転をやめたいときはキャンセルボタンを押します。



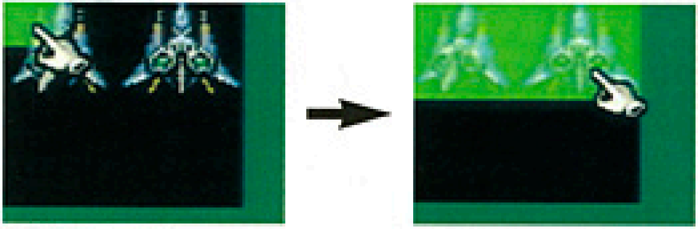
メモリーツール 描いた絵をメモリーエリアに「配置」します。メモリーエリアに配置しないと、ゲームで使うことができません。



●メモリーエリアへの配置

使い方

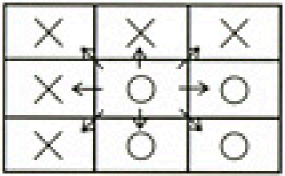
1.メモリーツールアイコンを押し､メモリー画面を呼び出します。
2. 配置したい絵の左上で決定ボタンを押します。緑の枠を広げ、配置したい絵を囲みます。
※この作業を「拾う」といいます。



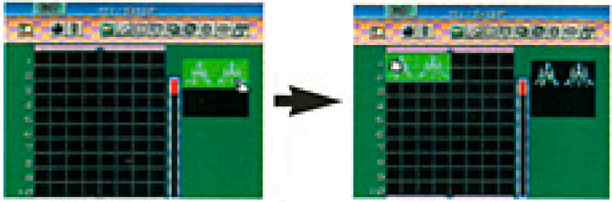
決定ボタンを押して、　　絵を囲んでもう１度決定ボタン

注意!

枠は16×16ドット単位で広がります。1ドット単位でメモリーエリアへの配置はできません。枠は右、または下方向にしか広がりません。絵を拾うときには、必ずカーソルを、「拾いたい絵の左上」に合わせてください。



3. カーソルをメモリーエリアの配置したいところまで動かします。決定ボタンを押すと、配置完了です。
※この作業を「置く」といいます。つまり、「拾った」絵をメモリーエリアに「置けば」、配置終了です。



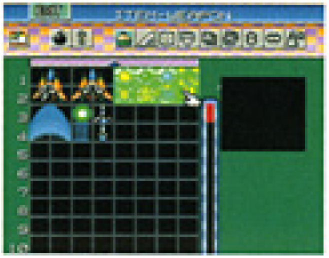
絵を拾って、　　メモリーエリアへ置く

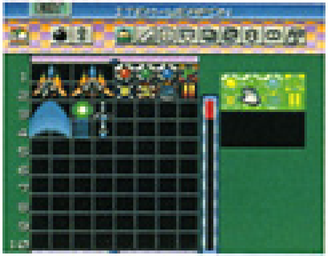
●メモリーエリアからの読み込み

メモリーエリアの中の絵を直したいときなどは、メモリーエリアから絵を読み込まなければいけません。

使い方　メモリーエリアから絵を読み込むには、配置の逆をします。メモリーエリアから絵を「拾い」、実寸画面に「置けば」、読み込み完了です。

※「配置」、「読み込み」ともに中止をしたいときには、キャンセル・ボタンを押します。間違えて「配置」や「読み込み」をしてしまったときは、「アンドゥツール」を押すと、直前の状態に戻ります。





●エディタ画面に戻るには…

もう一度、「メモリーツール」アイコンを押せば、エディタ画面にもどります。

メモリーエリアに関しての注意!!

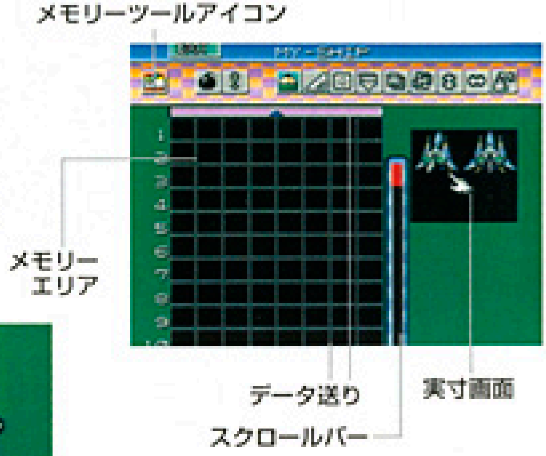
1. メモリーエリア左の数字の、1～64番までが「配置」ができるところです。65番から先は、サンプルゲームのデータなので、「読み込み」はできますが、「配置」はできません。
2. メモリーエリアに「配置」されなければ、ゲームで使用ができません。同様に、「配置」されなければ、メモリーカードにセーブされません。
3. メモリーエリアに「配置」しただけでは、メモリーカードにセーブされません。「配置」した後、必ずセーブしてください。(セーブの仕方はP……17を見てください。)
4. 「配置」、「読み込み」のできる絵の大きさは、実寸画面の大きさまでです。また、枠の色が赤くなっているところでは「配置」、「読み込み」はできません。

ワンポイント・アドバイス

絵を「配置」できる場所は限られているので、同じ絵をたくさん配置していくと、すぐに「配置」する場所がなくなっちゃう……。だから左右対称の絵なんかは、左半分か右半分だけを「配置」して、「登録」(P……48)するときに「左右反転」してやるんだ。そうすれば、「配置」する絵が半分だけですむんだよ。



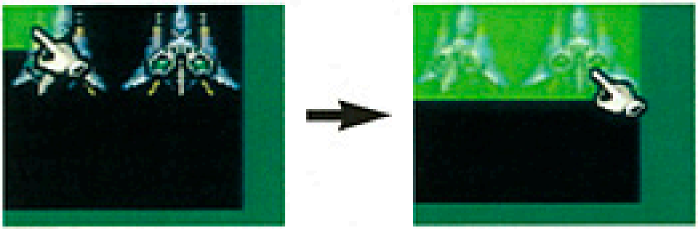
メモリーツール 描いた絵をメモリーエリアに「配置」します。メモリーエリアに配置しないと、ゲームで使うことができません。



●メモリーエリアへの配置

使い方

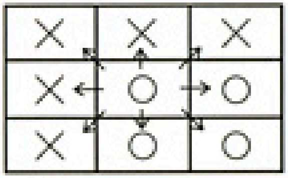
1. メモリーツールアイコンを押し、メモリー画面を呼び出します。
2. 配置したい絵の左上で決定ボタンを押します。緑の枠を広げ、配置したい絵を囲みます。
   ※この作業を「拾う」といいます。



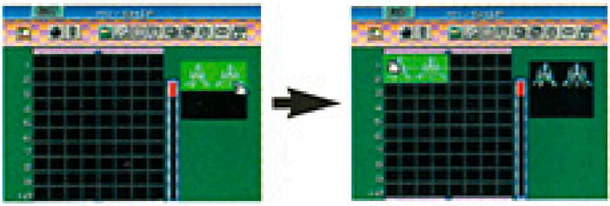
決定ボタンを押して、　　絵を囲んでもう１度決定ボタン

注意！

枠は16×16ドット単位で広がります。1ドット単位でメモリーエリアへの配置はできません。枠は右、または下方向にしか広がりません。絵を拾うときには、必ずカーソルを、「拾いたい絵の左上」に合わせてください。



3. カーソルをメモリーエリアの配置したいところまで動かします。決定ボタンを押すと、配置完了です。
   ※この作業を「置く」といいます。つまり、「拾った」絵をメモリーエリアに「置けば」、配置終了です。



絵を拾って、　　メモリーエリアへ置く

SLPS 00335

■「SIZE」を変えよう!!

画面左下にある「SIZE」で、拡大画面の倍率を変更できます。倍率を大きくすると、細かい絵を描くときにとても便利です。絵の大きさによって、拡大画面の倍率を変えると、作業もラクになります。



×2



×4



×8

使い方

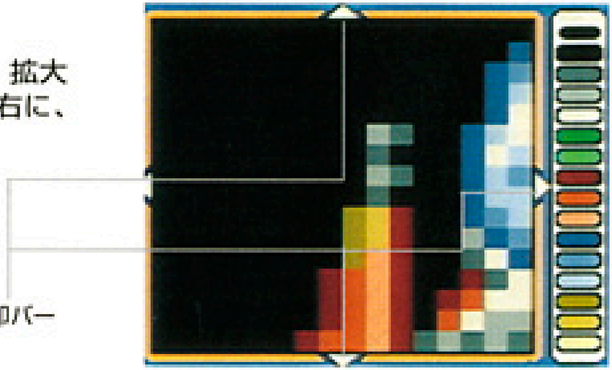
1. 画面左下にある、「SIZE」の黄色い枠が、現在の倍率を示しています。
2. 見たい倍率までカーソルを動かし、決定ボタンを押します。
3. 「SIZE」が「×4」と「×8」のときは、実寸画面に枠が表示されます。これは、拡大画面に表示されている部分が、実寸画面のどこの部分かを表しています。枠は決定ボタンで好きな位置に動かせます。

※「SIZE」が「×2」のときは、表示されません。



■拡大画面の移動

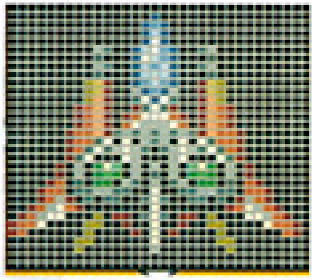
「SIZE」が「×4」と「×8」のときだけ、拡大画面のまわりの矢印バーを使い、上下左右に、8ドットずつ移動できます。



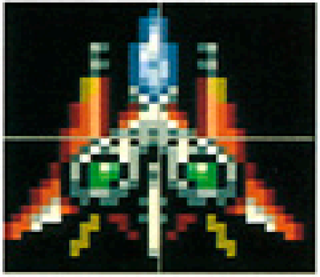
矢印バー

■「LINE」を変えよう!!

画面左下にある「LINE」で、拡大画面に目安となる線(ガイド)を表示できます。表示したいタイプにカーソルを合わせ、決定ボタンを押します。



DOT



CHR



OFF

注意! 「SIZE」が「×2」のときには、「DOT」を選択できません。

■描いた絵をアニメーションさせよう!!

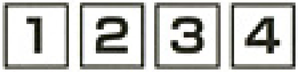
アニメーションとは?

何枚かの絵を連続表示して、動いているように見せることをアニメーションといいます。「デザエモン+」では、アニメーションで使用する絵の枚数を、大きさによって　自動的に設定します。

アニメーションしてみよう!!

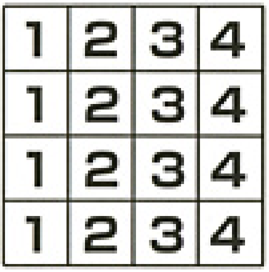
まず、アニメーションさせたい絵の大きさを、次の4つのサイズから選びます。

1. 16×16ドット

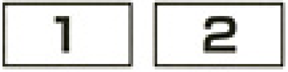


「SIZE」を×8にし、「ANIM」をONしてください。
(対応する大きさ)　・ザコキャラクター
・敵の弾
・爆発パターン(小)

[実寸画面]

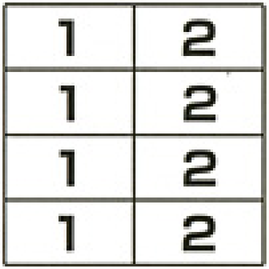


2. 32×16ドット



「SIZE」を×4にし、「ANIM」をONしてください。
(対応する大きさ)・ザコキャラクター

[実寸画面]

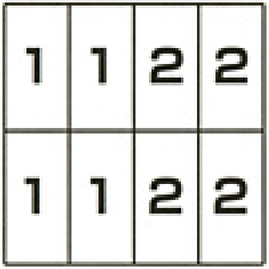


3. 16×32ドット

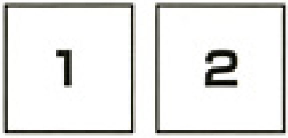


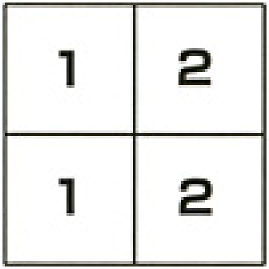
「SIZE」を×4にし、「ANIM」をONしてください。
(対応する大きさ)・ザコキャラクター

[実寸画面]



4. 32×32ドット





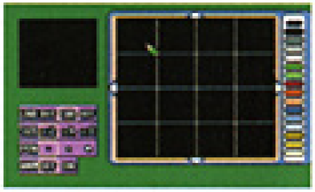
[実寸画面]

「SIZE」を×4にし、「ANIM」をONしてください。
(対応する大きさ)・ザコキャラクター
・爆発パターン(大)

大きさが決まったら、説明図(実寸画面) に書いてある数字のところに、アニメーションさせたい絵を描きます。

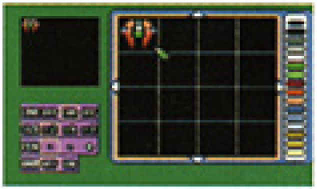
アニメーション例

ここではアニメーションさせるサイズを1のサイズにします。このサイズではアニメーション・パターンは4枚です。



①16×16ドット

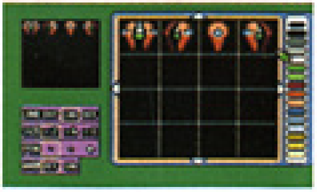
1. 縦16×横16ドットの大きさで、何か1つ絵を描きます。描く場所は、左上がいいでしょう。



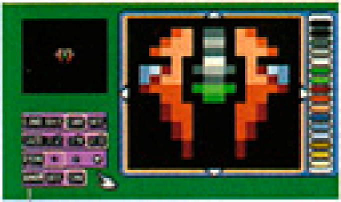
2. 次に今描いた絵を、少し変えた(動いたようにした) 絵を右隣に描きます。



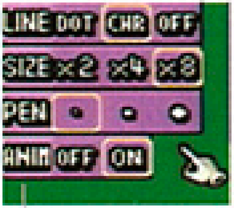
3. 描けたら2と同じように、絵を描きます。



4. 4つのパターンが描き終わったら、「SIZE」を「×8」にして「ANIM」を「ON」にします。実寸画面の絵がアニメーションします。



ANIM ON



アニメーションチェック

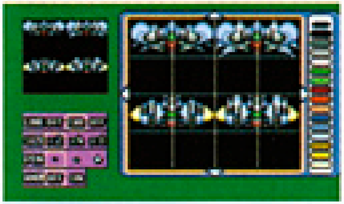


※アニメーションの速度は変更できません。

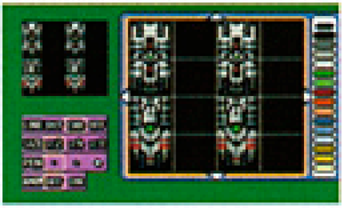
その他のサイズのアニメーション

1番以外のサイズでは、次の例のように絵を描いて、「SIZE」を「×4」にします。「ANIM」を「ON」にするのを忘れないでください。

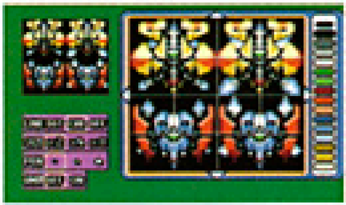
②32×16ドット



③16×32ドット

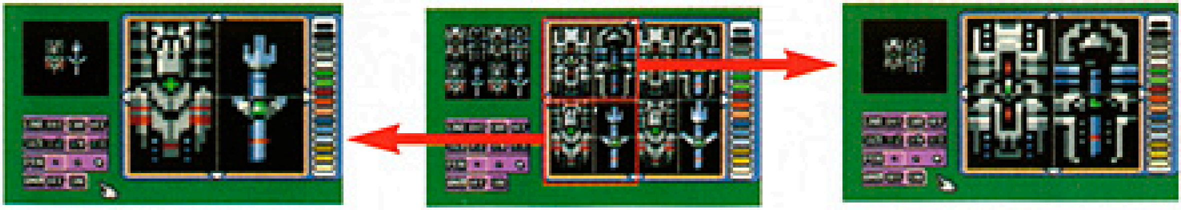


④32×32ドット



上の3つのサイズでは、アニメーション・パターンは2枚だけになります。

※実寸画面でのアニメーションは拡大画面に表示されているキャラクターのものです。「ANIM」を「OFF」にしてから拡大画面内のキャラクターを替えて「ANIM」を「ON」にすると、キャラクターのアニメーションを切換えることができます。

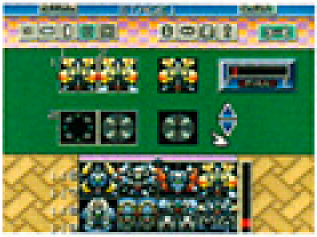


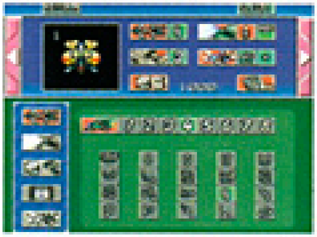
組み立てエディタ

組み立てエディタでは、グラフィックエディタで描いた絵を使って、実際にゲームを組み立てていきます。

●エディタ画面

「組み立てエディタ」は大きく2つに分かれています。





1.登録画面 「登録」って、なあに?

映画や芝居にはさまざまな役の役者が登場します。二枚目の主人公やヒロイン、意地の悪い悪役。ゲームでも同じように、自機やザコ、ボスといった役を持ったキャラクターが登場します。「登録」は、グラフィックエディタで描いた絵に、自機、ザコ、ボスといった配役をしてあげる作業です。

2.設定画面 「設定」って、なあに?

「登録」が配役なら、「設定」は「演技」です。絵に決めた役に沿うような、「動き」や「固さ」などの「演技」をつけてあげる作業をします。

●「組み立て」の流れ

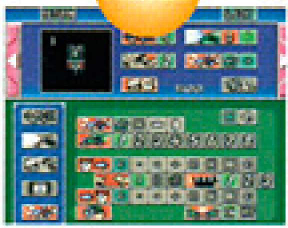
ステージ選択 ➡ 「登録」 ➡ 「設定」 ➡ 「チェック」



ステージ選択 組み立てるステージを決めます。



登録 グラフィックエディタで描いた絵に役割を決めます。



設定 登録したものに、「動き」や「固さ」などを決めます。



チェック 登録や設定したものをチェックします。思っていた感じと違っていたら、調整します。

SLPS 00335

●「ステージ選択」



■組み立てステージの選択「STAGE」

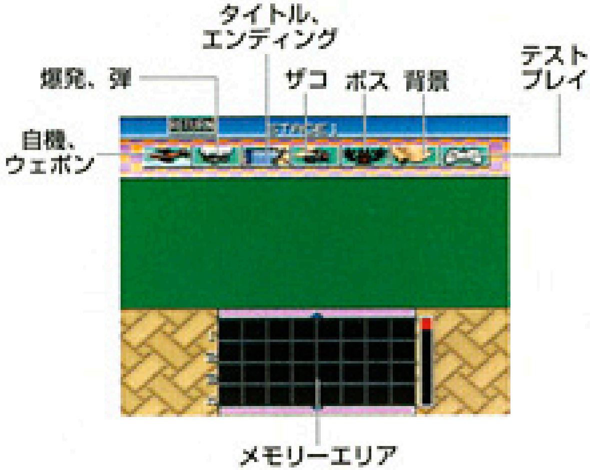
まず、組み立てたいステージを選択します。エディット・メニューで「組み立て」を押すと、ウィンドウが開きます。「STAGE」と表示されている右の数字から、組み立てるステージの番号を押します。次に「START」ボタンを押せば、選択したステージを組み立てられます。

※自機、爆発、タイトル、エンディングなどは、ステージ選択とは関係ありません。

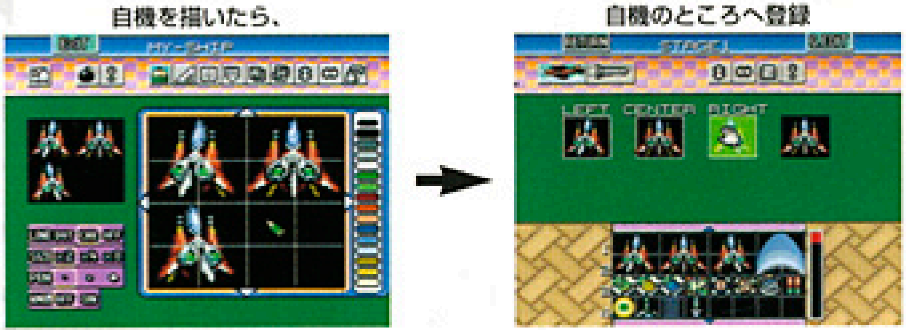
■ステージ数の設定「END」(上級)

「デザエモン+」では、ゲームの総ステージ数を設定できます。「END」の右の「E」と、その上の数字が、最終ステージを表しています。「E」のあるステージをクリアすると、ゲームクリアとなります。「END」のとなりの□を押すと、「E」が移動し、最終ステージを設定できます。

●「登録画面」



グラフィックエディタで描いた絵を、役割に合わせて登録します。「登録」することで、初めてキャラクターとして認められます。



※絵を登録しないと、無色透明のキャラクターになります。

注意! 登録するときは、グラフィックエディタで選んだパレットと、同じパレットへ登録しないと、絵の色が正常に表示されません。

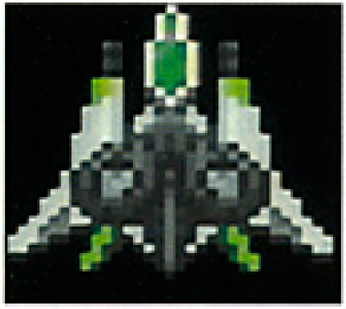
■パレットと登録場所

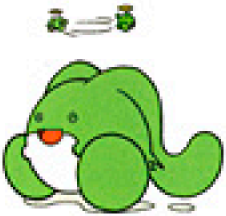
- 「MY-SHIP」 …… 自機～自機
- 「ITEM-WEAPON」 …… 自機～アイテム
- 「FIRE」 …… 爆発、弾
- 「TITLE-ENDING」 …… タイトル、エンディング
- 「ENEMY」 …… ザコ
- 「BOSS」 …… ボス
- 「B.G.」 …… 背景

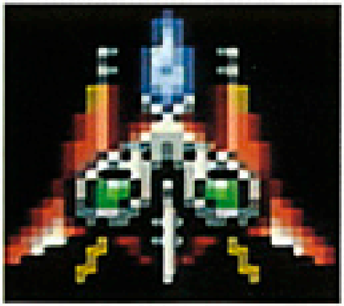
ワンポイント・アドバイス

「うわっ！描いた絵の色がグチャグチャだ～！」

「ご心配なく。自機ならば自機の登録画面を出せば色が正しくなりますよ。」







■登録のやり方

基本的な手順として、描いた絵を画面下のメモリーエリアから拾い、決められた枠の中に置いて「登録」します。

登録例：自機の場合

まず練習のつもりで、実際に「自機」を登録してみましょう。

1. 組み立てメニューから、画面上左端の「自機」アイコンを押します。
2. 画面が変わったら、それぞれの枠に絵を登録します。





3. メモリーエリアから登録する絵を拾い、「LEFT」「CENTER」「RIGHT」の「白い枠」に置いていきます。

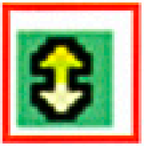


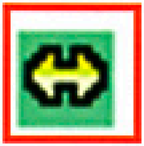
4. 一番右の枠に自機のアニメーションが表示されます。これで登録は完了です。ザコ、ボスなども、同じように登録します。

ワンポイント・アドバイス

あまり難しく考えずに、「描いた絵は登録する」とだけおぼえておこう。また、「配置」や「セーブ」とは違うことを覚えておこう。

●登録画面の共通ツール

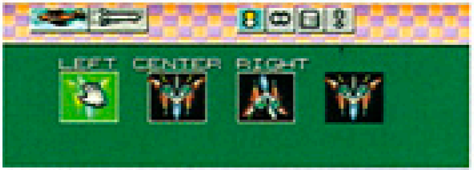




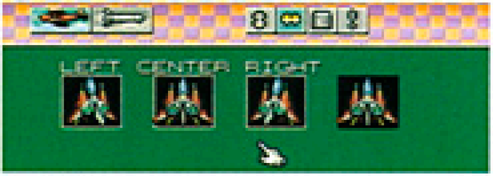
上下反転、左右反転ツール 登録した絵や拾った絵を、上下・左右に反転させます。

使い方

1. ツールのアイコンを押します。
2. 反転させたい絵の左上までカーソルを移動し、決定ボタンを押します。
3. 範囲を決めて、決定ボタンを押します。範囲はグラフィックエディタの時と同じように決めます。
4. 他の絵を反転させたいときは、そのまま同じように操作します。
5. 反転作業を完了したいときは、使用したツールのアイコンを押します。



上下反転



左右反転

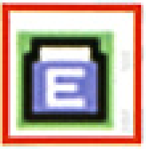
※「上下反転」と「左右反転」のアイコンに色がついているときは、「上下左右反転」になります。



上下左右反転

ワンポイント・アドバイス

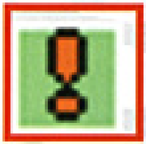
「上下反転」や「左右反転」を使用して登録をすると、「反転させて登録」することになる。



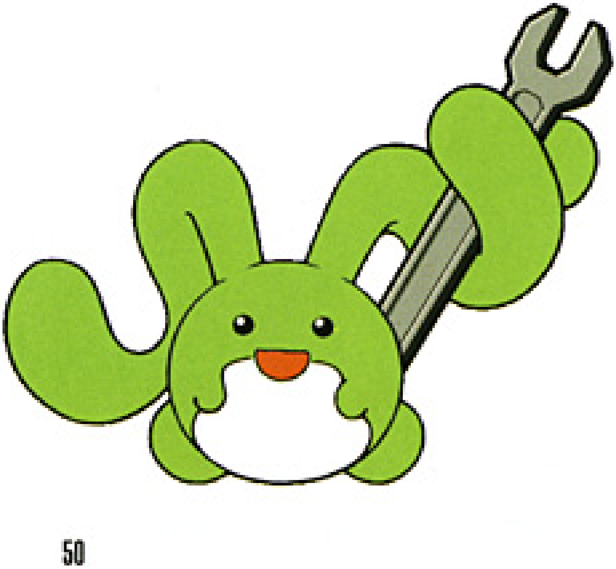
消しゴムツール 登録した絵を消します。

使い方　1. ツールのアイコンを押します。
2. 消したい絵の左上までカーソルを移動し、決定ボタンを押します。
3. 範囲を決めて、決定ボタンを押します。範囲内の絵が消されます。

注意! 範囲は16×16ドット単位でしか広がりません。また、誤って消した場合は、アンドゥアイコンを押してください。



アンドゥツール 間違えたときに1つ前の状態にもどします。ミスしたときにはすぐ押してください。



●自機を作ってみよう!!(自機の組み立て)



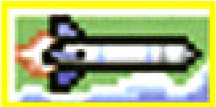
自動登録ボタン 自分が操作する、自機の絵を登録します。



注意! 「LEFT」「CENTER」「RIHGT」には、それぞれ正確に左、中央、右の絵を登録してください。「LEFT」に右の絵を登録したりすると、ゲーム中の動きが思っていたものと違ってしまいます。

ワンポイント・アドバイス

「べつにきちんと動かなくてもいいや」という人は、「CENTER」と同じ絵を「LEFT」「RIGHT」に登録すれば、アニメーションしない自機ができるよ。



アイテム登録・設定ボタン 自機の武器やアイテムを登録します。また、出現アイテムの設定なども行います。

■アイテムの絵を登録する

アイテムの絵を登録するには、メモリーエリアから絵を拾い、画面両端の枠に置きます。



■アイテムの種類を設定する

「デザエモン+」は、各アイテムの種類を設定することができます。

■登録のやり方

1. 右に表示されている「表示切り替えボタン」(　　)が、　になっていることを確認します。　だったら「表示切り替えボタン」を押して、表示を切り替えてください。
2. 設定するアイテムを選択します。選択するには、ツールを選択していない状態で、アイテムの枠を押します。
3. 画面中央に表示されいるボタンが、各アイテムを表しています。色のついているボタンが、現在設定されているアイテムの種類です。
4. 色のついていないボタンを押すと、アイテムの種類が変更・設定されます。

※. 各アイテムについては、「アイテムの「種類」と「設定」(P……53)」を見てください。

■ゲームを始めたときの武器

右下の「D」のついているアイテムが、ゲームを始めたときの自機の武器になります。

注意! ここに武器アイテムを設定しないと、ゲームをはじめたときに、自機はショットで攻撃できなくなってしまいます。必ず武器アイテムを設定してください。

■ ON アイテムの移動設定

「MOVE」ボタン(ON)を「ON」に設定すると、出現したアイテムは画面内を移動します。「OFF」に設定すると、背景のスクロールに合わせて、流れていきます。

■武器・シールドの絵を登録する



■登録のやり方

1. 登録するアイテムを選択します。選択するには、ツールを選択していない状態で、アイテムの枠を押します。
2. （）アイコンを押して、表示を切り替えます。ここには各アイテムの設定が表示されています。
3. メモリーエリアから絵を拾って、それぞれの枠に置いてください。
4. （）アイコンを押して、もとの表示に切り替えます。

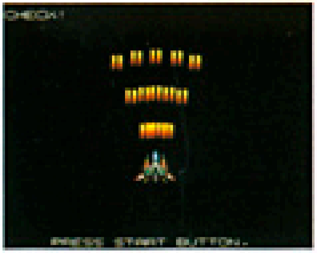
※「パワーアップ」「ボム」「スピードアップ」「ボーナス」は、絵を登録することはできません。

■アイテムの「種類」と「設定」

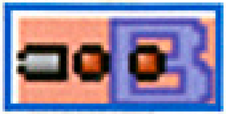


バルカンA 連続して弾を発射します。V字に弾が広がります。





「BALCAN A」…… 弾の形を登録します。

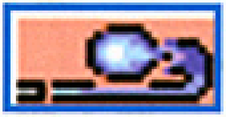


バルカンB 連続して弾を発射します。弾は直線に飛んでいきます。

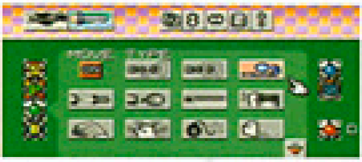




「BALCAN B」…… 弾の形を登録します。

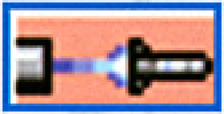


ホーミングレーザー 敵を追尾する、貫通弾を発射します。

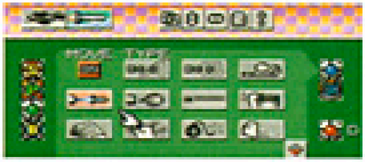




「LASER」…… ホーミングレーザーの形を登録します。



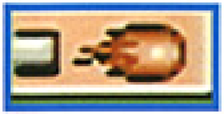
ミサイル 直線で飛ぶミサイルと、ホーミングミサイルを発射します。



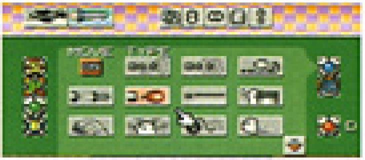


「MISSILE」…… 直線で飛ぶミサイルの絵を登録します。
「HOMING」…… 敵を追尾する、ホーミングミサイルの絵を登録します。

※ホーミングミサイルは、1つの絵を登録すれば、追尾していくパターンを自動的に作り出します。



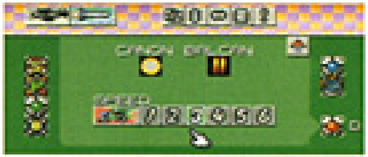
キャノン ショットボタンを押すと、バルカンがセミオートで発射されます。ショットボタンを押したままにすると、エネルギーを溜められ、はなすとキャノン(貫通弾)が発射されます。

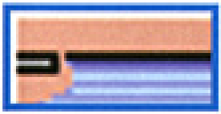




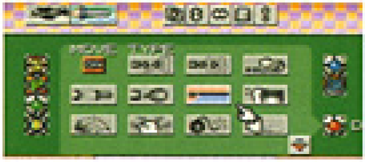
「CANON」…… 溜められてから発射される弾の絵を登録します。
「BALCAN」…… セミオートで発射される弾を登録します。
「SPEED」 …… エネルギーが溜まるスピードを設定できます。数字ボタンを押すことで設定でき、大きい数字の方が、早く溜められます。

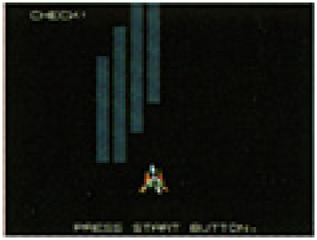
※「キャノン」の「溜め」アニメーションは、登録できません。





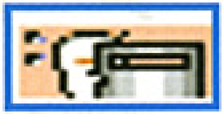
シャドウレーザー 直線で飛ぶレーザーを発射します。自機の動きに合わせて左右に動き、レーザーの「影」を出します。「影」にも攻撃力があります。



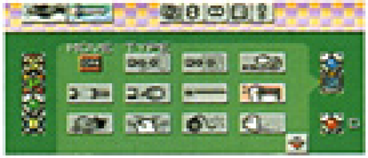


「SHADOW」…… 弾の絵を登録します。
「影」はこの絵から自動的に作られます。

※「シャドウレーザー」で登録した弾の絵は、ゲーム中では、縦に３つ連なって表示されます。



シールド 自機の周りにバリアを作り、敵の弾を一回だけ防ぎます。

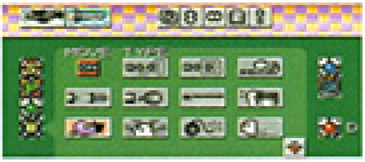


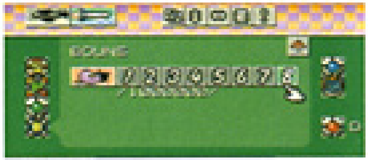


「SHIELD」…… シールドの絵を登録します。枠の右側に、バリアのついた自機が表示されます。

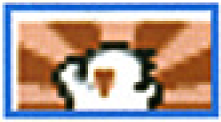


ボーナス ボーナス点がもらえます。



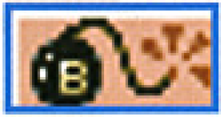


「BONUS」…… 数字ボタンを押して、点数を設定できます。ボタンの下に、もらえる点数が表示されています。



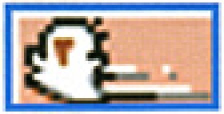
パワーアップ 武器のレベルが１段階アップします。

※このアイテムで（  ）を押しても、なにもおこりません。



ボム ボムの使用回数が１つ増えます。

※このアイテムで（  ）を押しても、なにもおこりません。

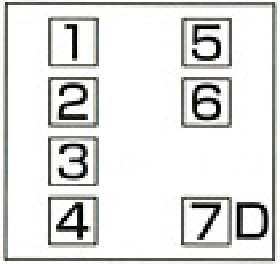


スピードアップ 自機のスピードが１段階上がります。

※このアイテムで（  ）を押しても、なにもおこりません。

■アイテムの出現順番

アイテムの出現順番は、下の図のようになっています。



■  順番のいれかえ



「入れ替えツール」を使うと、アイテムの登録内容や設定を入れ替えることができます。

使い方　1.「入れ替えツール」のアイコンを押します。
2. 入れ替えたいアイテムの枠を２回押します。
3. カーソルが変わったら、入れ替え先のアイテムの枠を選択し、決定ボタンを押します。

ワンポイント・アドバイス

アイテムの設定にはいろいろな種類があって、全部おぼえるのはたいへんだ。最初は「種類」を設定することからはじめよう。それから絵を「登録」したり、「設定」を変更したりするといいぞ。いろいろと試しながら、少しずつ覚えていこう。

●敵の弾と爆発パターン



弾・爆発 自機・敵がやられたときの爆発パターン、敵キャラクターの撃つ弾の登録をします。



ゲーム中の爆発パターンは、「BLAST 1」と「BLAST 2」を組み合わせて表示されます。また、「BLAST 1」は自機のホーミングミサイルにも使用されます。

注意！ 「FIRE 1」「FIRE 2」はアニメーションスピードが違うだけで、弾の威力は変わりません。敵の設定をするときに、好きな方を選択してください。

注意！



弾の絵は登録する絵(16×16ドット)の中心に絵を描かないと、当たり判定が狂ってしまいます。中心に絵を書くようにしてください。

●タイトルの登録



タイトル ユーザーゲームのタイトルを登録します。

タイトルは、ゲームの「顔」となる大切な部分です。凝ったタイトルをつくってみましょう。またタイトルにはいろいろな表示方法があります。

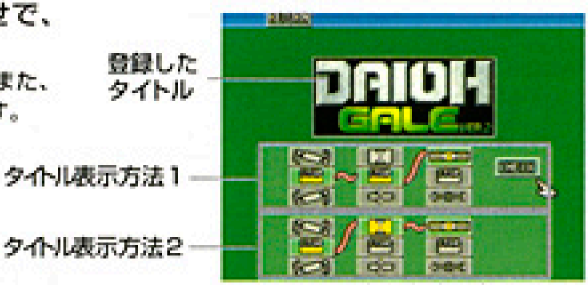
■タイトル表示の設定

右上の「タイトル表示ボタン」を押すと、タイトル表示の仕方を設定できます。タイトルは登録した絵を２枚表示します。「タイトル表示 1」は１枚目の表示方法の設定、「タイトル表示 2」は２枚目の表示方法の設定です。１枚目と２枚目の表示方法の組み合わせで、いろいろな演出ができます。

※動きはじめてから停止するまでの時間は2秒です。また、１枚目と２枚目の設定を同じにすると、１枚に見えます。

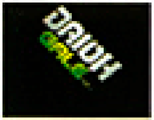


タイトル登録画面



タイトル表示方法設定画面










●エンディングの登録



エンディング ユーザーゲームのエンディングに流れる、スタッフロールを登録します。

これは全ステージを終了したときに表示されます。



GRAPHIC
絵を描いた人

music
音楽を作った人

THANKS
手伝いをしてくれた人

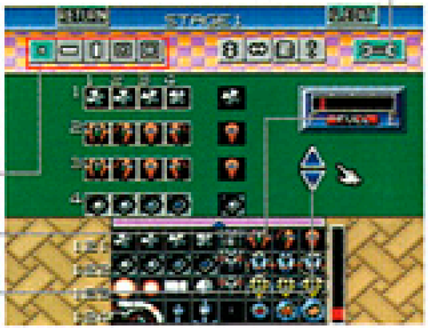
●ザコキャラクターを作ってみよう!!(ザコの組み立て)



ザコ登録ボタン 敵キャラクターのザコを登録します。

ザコ設定アイコン

1ステージに登録できるザコの絵は、横16×縦16ドットを1枚として63枚までです。63枚を越えると、登録できなくなります。



ザコキャラクターサイズ変更

登録数の制限メーター

登録する場所の変更



ワンポイント・アドバイス

エディット・メーターは、違う絵を登録すると増えていきます。同じ絵を違うところに登録すると、メーターは増えません。メーターを減らしたい時には、「消しゴムツール」でキャラクターを消してください。

キャラクターサイズ

16×16サイズ　4パターンのアニメーションで、16個まで登録できます。

32×16サイズ　2パターンのアニメーションで、16個まで登録できます。

16×32サイズ　2パターンのアニメーションで、16個まで登録できます。

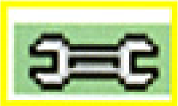
32×32サイズ　2パターンのアニメーションで、8個まで登録できます。

64×64サイズ　アニメーションはなし。4個まで登録できます。

エディットメーターの下にある上下の矢印は、現在表示されている、キャラクター・ナンバーを変更するものです。登録したいキャラクター・ナンバーが表示されていないときは、上か下の矢印を押してください。

ワンポイント・アドバイス

どのステージに、どの大きさの敵を、いくつ出すかを、頭の中でまとめてから登録するといいよ。



ザコ設定ボタン ザコを設定するための画面に切り替えます。

ザコキャラクターの設定項目は、意外に多く、またいろいろな種類のキャラクターが登場するので、よくバランスを考えて設定しましょう。





移動設定ボタン ザコがどんなふうに画面を移動するかを設定します。

ザコキャラクターがどんな移動をするのかを、移動パターンから選びます。移動スピードは、上にある数字を押すことで変更できます。

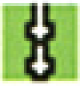
※移動パターン「STOP」は、移動スピードには関係しません。



ザコキャラクターの移動パターン



STOP　出現位置で動きません。背景と一緒に流れていきます。



下降・中央停止　画面中央で一度停止し、その後、画面下に向かって直線に移動します。



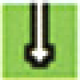
反転・大　画面下まで移動した後、反転します。



カーブ　大きなカーブを描きながら、画面下まで移動します。



回転・反転　画面中央で回転して、画面上に反転します。



下降　画面下に向かって直線に移動します。



反転・小　画面下まで移動した後、反転します。



Uターン　画面上部でUターンします。



回転・カーブ　画面中央で回転して、カーブしながら、画面下まで移動します。



回転・下降　回転しながら、画面下に移動します。

※「回転」はスピードを速くすると、回転半径が大きくなります。また、画面に配置した位置によって、左右の動きが逆になります。(詳しくは敵配置を参照してください)

画面中央より左側に配置



画面中央より右側に配置



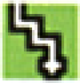
※ここで説明した「回転」「下降」は、「回転機能」「拡大・縮小機能」のことではありません。



らせん1　らせん状に画面下に移動します。



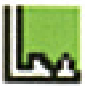
横らせん　画面中央まで直線移動してから、らせんを描いて横に移動します。



階段　階段状に下降します。



鋭角上昇　画面下まで移動した後、画面上に向かって、斜めに移動します。



自機追尾2　自機のいる位置まで下降した後、横から突っ込んできます。



バウンド　バウンドしながら画面下へ移動します。



Uターン下降　Uターンした後、下降します。



らせん2　らせん状に画面下に移動します。



自機追尾1　自機に向かって突っ込んできます。



退避　自機から逃げるように移動します。

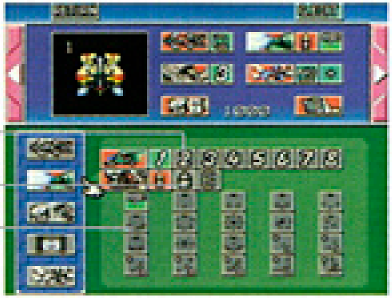


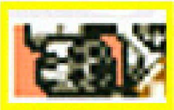
撃ち方設定ボタン ザコがどんな弾を撃つのかを設定します。

弾の撃ち方を発射パターンの中から選びます。
弾の発射間隔は、上にある数字を押して変更します。

※「NO!」を選んだ場合、発射間隔は関係なくなります。
また、発射間隔を短くしすぎて、弾を大量に出すと、「敵配置」で設定した通りに、敵がでなくなることがあります。

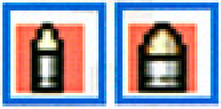
発射間隔
弾の種類
攻撃パターン



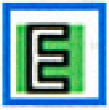


弾設定ボタン 発射する弾の種類を設定します。

発射させたい弾のアイコンを決定ボタンで押します。



FIRE1　FIRE2　弾の登録で登録した弾です。

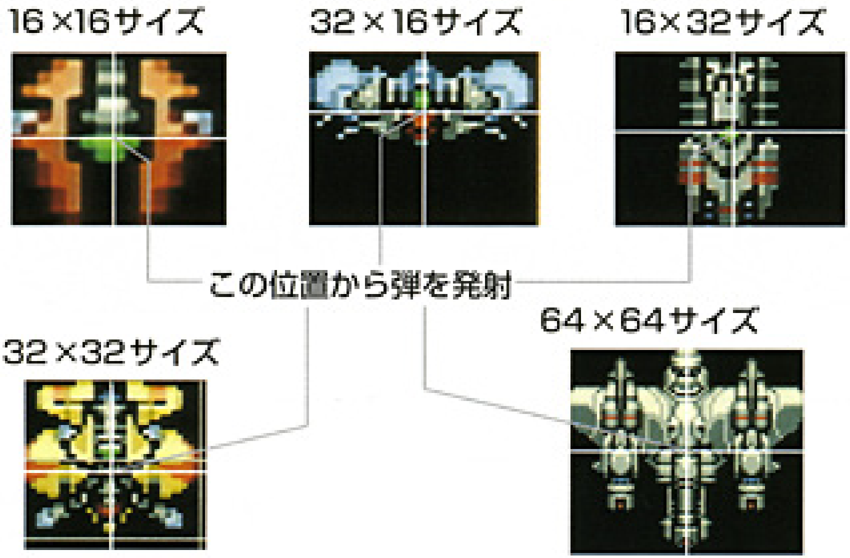


E　弾を出さずに、敵をだします。

この弾を発射する

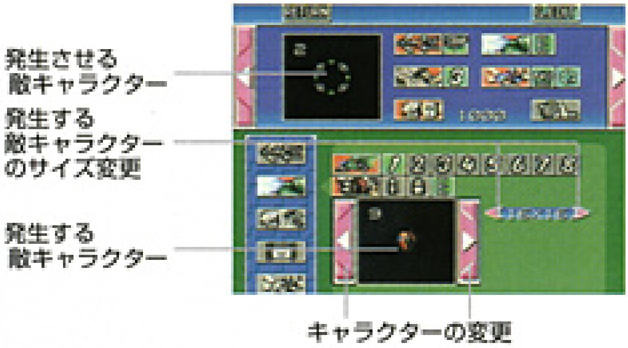


弾は、キャラクターの中心から発射されます。



■弾のかわりに敵キャラクターを発生させる

弾の種類を「E」にすると、画面が右のように変わります。枠の中のキャラクターが発生させるキャラクターです。



ワンポイント・アドバイス

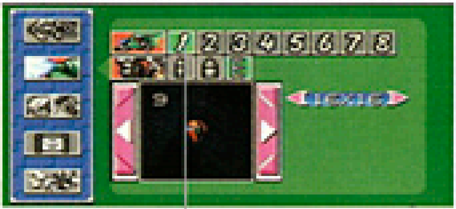
弾の発射パターン、間隔はゲームバランスに関わる重要なものなので、よく考えて決めるようにしよう。「とにかく撃てばいいんだよ!」なんていうのはやめよう。

注意!

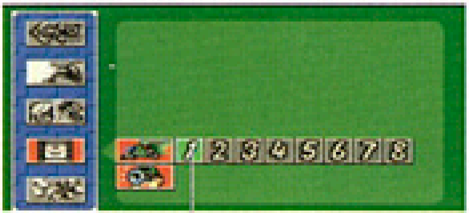
ボスキャラクターを発生させることはできません。発生したキャラクターは、発生した時点から、そのキャラクターの設定を実行します。出現させるキャラクターを慎重に選ばないと、思ったようにいかない場合があります。頻繁にチェックを行いながら作業を進めてください。

◯ちょっとしたテクニック(中級)

アニメーションスピードと発射間隔を同じにすると、「ハッチが開いたときに敵が発生する」といったこともできるぞ。



ここの数と、



ここの数を,同じにする

注意! キャラクターの登録で、1枚目の絵が「ハッチが開いた状態」でないと、逆に閉まっている時に敵キャラクターが発生してしまいます。

ワンポイント・アドバイス

頭の中でどんな敵をだすか、しっかり決めてから作業を進めるとやりやすいよ。サンプルゲームを参考にしてみよう。

この絵の時に
敵を発生する



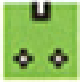
慣れたら
ためしてみよう!

ザコキャラクター登録画面

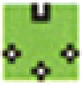
ザコキャラクターの攻撃パターン



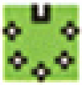
NO!　弾を発射しません。



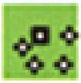
2方向　下方向へ同時に2発撃ちます。



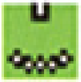
3方向B　下方向へ同時に3発撃ちます。弾と弾の間隔がひろい。



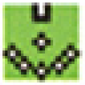
5方向B　下方向へ同時に5発撃ちます。弾と弾の間隔がひろい。



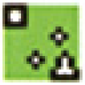
ばらまき1　時計回りに、弾をばらまきます。



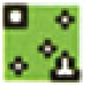
直下型　直下型の弾を、5発同時に撃ちます。



分裂　下方向へ発射された弾が、5発に分裂します。



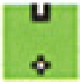
自機方向2　自機に向かって、「2方向」弾を撃ちます。



自機方向3B　自機に向かって、「3方向B」弾を撃ちます。



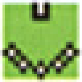
自機方向5B　自機に向かって、「5方向B」弾を撃ちます。



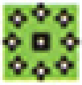
1方向　下方向へ1発撃ちます。



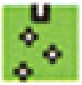
3方向A　下方向へ同時に3発撃ちます。弾と弾の間隔がせまい。



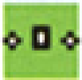
5方向A　下方向へ同時に5発撃ちます。弾と弾の間隔がせまい。



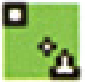
8方向　上下、左右、ななめの8方向に、同時に弾を発射します。



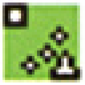
ばらまき2　下方向へ弾をばらまきます。



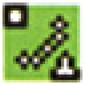
左右　左右に1発ずつ撃ちます。



自機方向1　自機に向かって1発撃ちます。



自機方向3A　自機に向かって、「3方向A」弾を撃ちます。



自機方向5A　自機に向かって、「5方向A」弾を撃ちます。



自機方向分裂　自機に向かって、「分裂」弾を撃ちます。

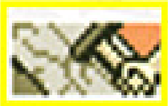


ETC設定アイコン ザコの耐久度、点数、アイテムを出す・出さないを設定します。

「たかがザコ、されどザコ」。
ザコの設定ひとつで、ゲーム全体のバランスを左右することもあります。いろいろ試して、最高の設定を見つけましょう!



■耐久度を決める



耐久度アイコン 耐久度はザコの固さです。1のときがもっともやわらかく(弱く)、8がもっとも固く(強く)なります。



戦車アイコン　地上物の設定。このアイコンを選択していると、自機の弾は当たりますが、自機と衝突しません。表示の優先順位も下になります。(キャラクターが重なったときに、下に表示されます)



無敵1アイコン　自機、自機の弾に当たりますが倒せません。障害物などに使用します。



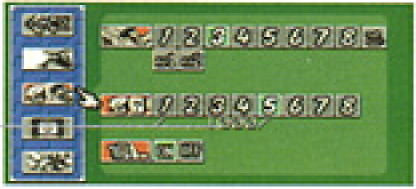
無敵2アイコン　自機、自機の弾に当たりません。星や雲などの演出用に使用します。

■点数を決める

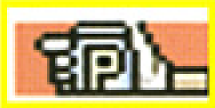


点数アイコン ザコを倒したときにもらえる点数を設定します。

※「点数ボタン」の下に表示されている点数が、
実際にもらえる点数です。

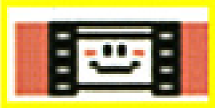


■アイテムの有無を決める



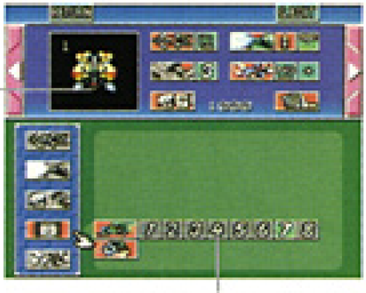
アイテムアイコン ザコを倒したときに、アイテムを出す、出さない、を設定します。アイテムを出すときは、「ON」を選択してください。

※アイテムの種類は、自機のアイテム設定で、設定した順番で出現します。詳しくは「アイテムの出現順番」(P……57)を見てください。順番の最後までくると、最初のアイテムが出て、以後そのくり返しになります。

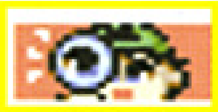


アニメーションスピード設定アイコン 登録した絵の表示速度(アニメーションスピード)の設定をします。また、設定したキャラクターの動きもチェックできます。

数字を決定ボタンで押すと、アニメーションスピードが変わります。アニメーションスピードは、1が最も遅く、8が最も速いスピードになります。※アニメーションは、複数の絵を連続して表示していくものなので、同じ絵を登録したときは設定内容の意味がなくなります。また、縦64×横64ドットサイズのキャラクターでは、アニメーションスピードは設定しても、反映されません。



■設定項目をチェックする

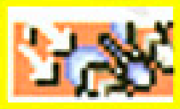


チェックアイコン

チェック画面では自機がコントローラで操作でき、敵の弾が当たってもやられません。(自機は無敵、ボムの数も無限)敵の位置はランダムで決められ、敵が出現します。背景はめやすとして出ているだけで、実際の背景とは位置・スクロールスピードが異なります。

※この画面から設定画面に戻るときは、コントローラの「START」ボタンを押します。





SFXボタン(上級) SFX(スペシャルエフェクツ)ボタンでは、キャラクターの拡縮・変形・回転の設定をします。

ワンポイント・アドバイス

SFXボタンで設定できるものは、結構複雑だ。初めて「デザエモン」にさわる人は、なれてから挑戦してみよう!

注意! SFXを設定できるのは、ザコキャラクターだけです。ボスキャラクターには設定できません。

■ □ 拡大・縮小・変形



※画面が「回転設定」になっているときは、右上の[□]を押して切り替えてください。

■拡大、縮小、変形のタイプを設定する



タイプ設定 タイプ設定で、拡大、縮小、変形の「させ方」を設定します。

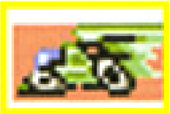
NO 拡大、縮小、変形はしません。通常はこのアイコンが選択されています。
※拡縮・変形の設定は、すべて無効になります。

等倍 拡大、縮小を等倍の比率で行います。

変形・横 拡大、縮小を横方向のみ行います。この設定をすると、登録した絵が横長に変形されます。

変形・縦 拡大、縮小を縦方向のみ行います。この設定をすると、登録した絵が縦長に変形されます。

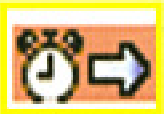
■スピードを設定する



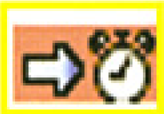
スピード設定 拡大、縮小、変形のスピードを設定します。1が一番遅く、8が一番速い設定になります。

注意! 後述の「スタート設定」と「エンド設定」がともに［アイコン］の場合、なにもおこりません。

■大きさを設定する

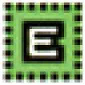


スタート設定 拡大・縮小・変形の最初の大きさを設定します。左のアイコンが一番小さい設定で、右へ移るごとに大きい設定となります。

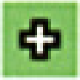


エンド設定 拡大・縮小・変形の終わりの大きさを設定します。左のアイコンが一番小さい設定で、右へ移るごとに大きい設定となります。

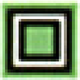
設定アイコンの種類



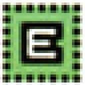
イレース・小　画面から消える設定です。左のこのアイコンを設定していると、「小さくて消えている」ことになります。「縮小していって消える」、「消えている状態から拡大」などの使い方があります。（1番左側のアイコンです。）



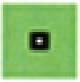
原寸　原寸大の設定です。登録した時の大きさで表示されます。



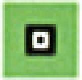
拡大・2　2番目に大きい設定です。



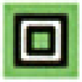
イレース・大　画面から消える設定です。右のこのアイコンを設定していると、「大きくて消えている」ことになります。「拡大していって消える」、「消えている状態から縮小」などの使い方があります。（1番右側のアイコンです。）



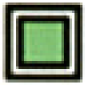
縮小・1　一番小さい設定です。キャラクターによっては、小さくて見えないときもあります。



縮小・2　2番目に小さい設定です。



拡大・1　3番目に大きい設定です。



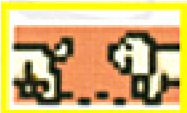
拡大・3　1番大きい設定です。

※後述の「ループ設定」によっては、消えずに「拡大・3」よりも大きく表示されることがあります。

ワンポイント・アドバイス

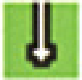
ザコは「イレース・小」、「イレース・大」で、画面から消えている時には、弾は撃たない。

■ループを設定する



ループ設定　「ループ」とは「繰り返し」という意味です。ループ設定には3種類あります。

ループの種類

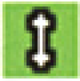


ループなし　ループしません。「スタート設定」→「エンド設定」に拡大・縮小します。「エンド設定」の大きさになると、そのままの大きさでいます。「イレース・大」でキャラクターを消したままにするときには、これを設定します。

※「スタート設定」と「エンド設定」が同じ場合、ループ設定は無効になります。

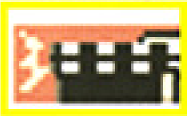


ループ　拡大・縮小を繰り返します。「スタート設定」→「エンド設定」、「スタート設定」→「エンド設定」の拡大・縮小を繰り返します。

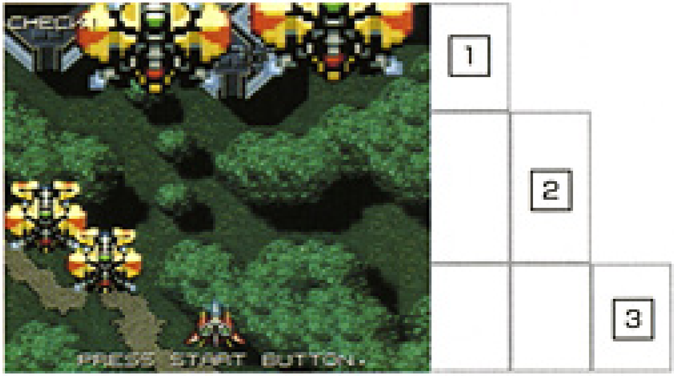


ループ・バック　「スタート設定」→「エンド設定」、「エンド設定」→「スタート設定」、「スタート設定」→「エンド設定」… という拡大・縮小を繰り返します。

■開始位置を設定する



キュー設定 拡大・縮小の「開始位置」を設定します。キャラクターが「開始位置」を過ぎると、以後設定に応じた動きを繰り返します。



■衝突判定を設定する



衝突設定 自機とキャラクターが重なったときに、「衝突する、しない」を設定します。

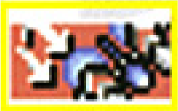
ON　ザコキャラクターの大きさが「等倍」のときだけ、自機と衝突します。またザコは「等倍」の時だけ、弾を発射します。※地上物・空中物にかかわらず、ザコが「等倍以上」の大きさだと、自機より上に表示されます。

OFF　常に自機と衝突します。ザコは常に弾を発射します。※ザコが「等倍以上」の大きさでも、自機より下に表示されます。

■回転

回転　※画面が「拡大・縮小・変形設定」になっているときは、右上の を押して切り替えてください。

■回転タイプを設定する



タイプ設定 タイプ設定で、回転の「させ方」を設定します。

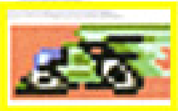
NO「スタート設定」の向きのまま、回転しません。通常はこのアイコンが選択されています。※「ループ設定」と「キュー設定」は無効になります。

追尾　常に自機の方を向きます。この設定をすると、「スタート設定」「エンド設定」は無効になります。

右回転　右回りの回転を行います。

左回転　左回りの回転を行います。

■回転スピードを設定する



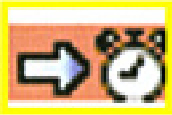
スピード設定 回転の速さを設定します。1が一番遅く、8が一番速い設定になります。

注意！　回転タイプが「NO」と「追尾」の場合は、無効になります。

■向きを設定する



スタート設定 キャラクターの最初の「向き」を設定します。



エンド設定 キャラクターの終わりの「向き」を設定します。

キャラクターの正面



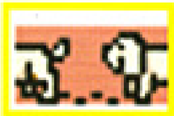
アイコンは、「□」が正面を表しています。つまり「□」のある方向が、キャラクターの正面となります。

一回転させるには

「スタート設定」と「エンド設定」を同じにすると、一回転になります。

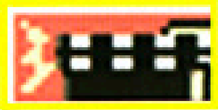
注意! 回転タイプが「NO」と「追尾」の場合は、無効になります。

■ループを設定する



ループ設定 設定の仕方は、「拡大・縮小・変形」と同じです。「拡大・縮小・変形」の「ループ設定」(P……72)を見てください。

■開始位置を設定する



キュー設定 設定の仕方は、「拡大・縮小・変形」と同じです。「拡大・縮小・変形」の「キュー設定」(P……73)を見てください。



注意! 衝突設定()は「拡大・縮小・変形」でのみ有効です。「回転」設定でも変更できてしまうので注意してください。

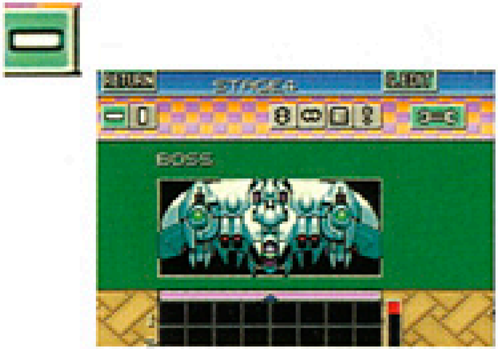
ワンポイント・アドバイス

それぞれの設定は、ゲームの出来を左右する非常に大切なものだ。敵の固さを1つ変えただけで、ゲームバランスが大幅に変わったりもする。こまめにチェックして、全体のバランスを考えて作業しよう。

●ボスキャラクターを作る!!(ボスの組み立て)



ボス登録アイコン エディットしているステージの、ボスキャラクターを登録します。ボスは、横長タイプと縦長タイプの2種類が選択できます。

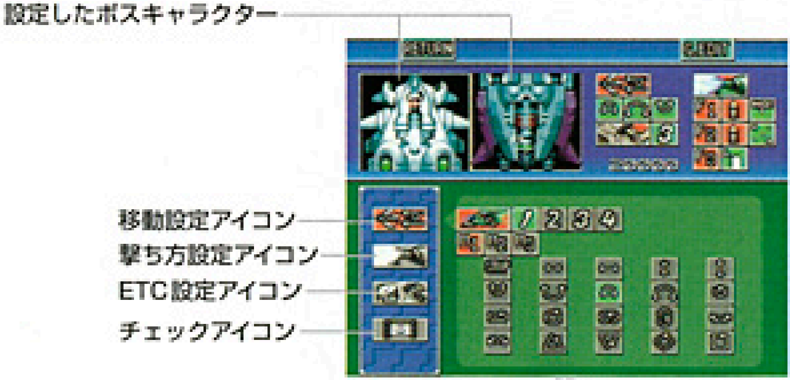




縦長タイプは登録枠が2分割されています。左が上半分、右が下半分になっています。
実際のゲームでは、左の絵と右の絵が上と下につながって表示されます。



ボス設定アイコン ボスを設定するための画面に切り換えます。



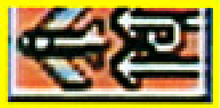
ザコキャラクターとの違い

ボスの設定は基本的にザコキャラクターと同じですが、以下の7つが異なります。

1. 移動パターンが3つまで設定できる
2. 弾の発射位置(砲座)が3ケ所まで設定できる
3. 弾の発射位置(砲座)を好きな位置に設定できる
4. 弾の1つをレーザーにできる
5. 倒したときにアイテムを出せない
6. 「拡大・縮小・変形」の設定ができない
7. 「回転」の設定ができない

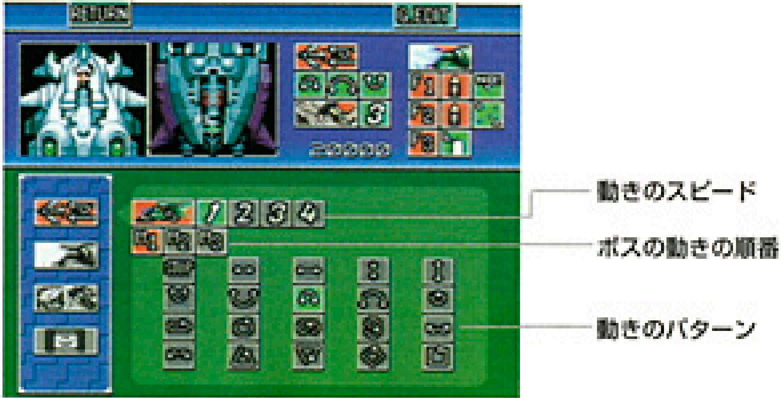
ワンポイント・アドバイス

ザコキャラクター同様、設定することが多いように見える。けれども、「ひとつ、ひとつ、ゆっくり」設定していけば、きっと素晴らしいボスが作れるよ。



移動設定ボタン ボスがどんなふうに画面を移動するかを設定します。

ザコキャラクターとは違い、3つの移動パターンをつけられます。



スピードの下に「M1」「M2」「M3」のアイコンがあります。このアイコンが、ボスの移動パターンの順番を表しています。「M1」を押すと、1番目の移動パターンを設定できるようになります。ザコキャラクターと同じように移動パターンを決めてください。同様に、2番目の移動パターンを決めるには「M2」を、3番目の移動パターンを決めるには「M3」を押してください。



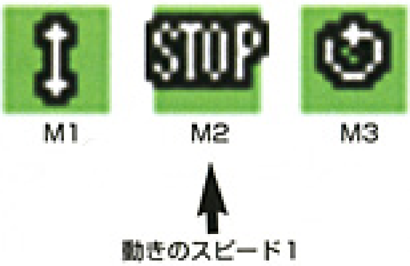
例：



左のように設定すると、最初は上下に移動し、次に左右、最後に左回りに移動するようになります。最後の移動パターンを終わると、最初にもどり、繰り返します。

注意！ 移動パターン「STOP」を選択し、スピードを1にすると、完全停止になります。したがって、この移動パターンの後は、別のパターンを設定していても、無効になります。

例：



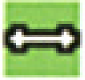
ワンポイント・アドバイス

「あれ? 動かなくなっちゃった?!」というときは、「M1」「M2」「M3」のどれかにスピード1の「STOP」が入っているときだ。よく調べてみよう。

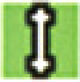
ボスキャラクターの移動パターン



STOP　出現位置で動きません。スピード設定で停止時間を設定できます。1にすると「完全停止」になります。



左右・大　左右に大きく移動します。



上下・大　上下に大きく移動します。



半円・上大　大きな半円を描くように移動します。



半円・下大　大きな半円を描くように移動します。



横長回転　横長の楕円を描くように移動します。



8の字・横　横に8の字を描いて移動します。



W字　「W」を描いて移動します。



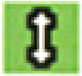
三角　三角形を描いて移動します。



ひし形　ひし型を描いて移動します。



左右・小　左右に小さく移動します。



上下・小　上下に小さく移動します。



半円・上小　小さな半円を描くように移動します。



半円・下小　小さな半円を描くように移動します。



回転・小　小さな円を描くように移動します。



回転・大　大きな円を描くように移動します。



8の字・縦　縦に8の字を描いて移動します。



M字　「M」を描いて移動します。



逆三角　逆三角形を描いて移動します。

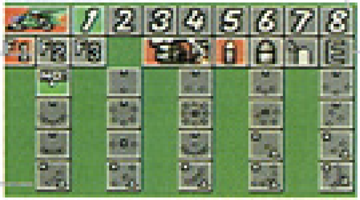


四角　四角を描いて移動します。



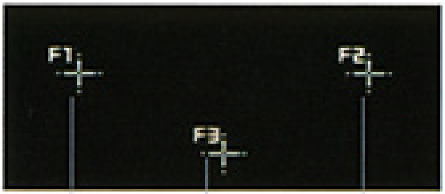
撃ち方設定アイコン ザコがどんな弾を撃つのかを設定します。

ザコキャラクターとは違い、弾を出す「砲座」を３ケ所持っています。それぞれの発射位置を自由に設定することもできます。また、３ケ所の内、１つをレーザーにすることができます。

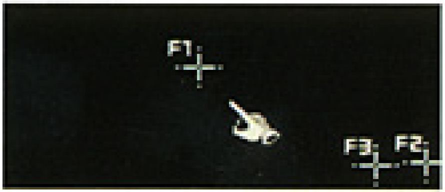


■ボスキャラクターの射撃設定

1. スピードの下に「F1」「F2」「F3」のアイコンがあります。このアイコンが、ボスの「砲座」を表しています。
2. 設定する「砲座」を決めます。「F1」「F2」「F3」のどれかを決定ボタンで押してください。
3. 「発射パターン」を設定します。発射パターンは、ザコキャラクターのときと同じです。詳しくは「ザコキャラクター弾設定ボタン」(P……64)を見てください。
4. 「発射間隔」を設定します。「発射間隔」から好きな数字を選んでください。
5. 「発射位置」を設定します。画面上にあるボスの絵で、光ってる「砲座マーク」が、現在設定されている位置です。設定したい場所にカーソルをあわせ、決定ボタンを押してください。



マーク



マークを決定ボタンで好きな位置に

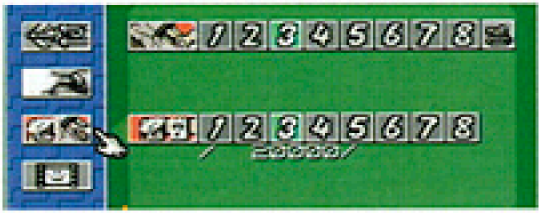
6. 「弾の種類」を設定します。[]は、「レーザー」を表しています。その他は、ザコキャラクターと同じです。

■弾を「レーザー」にする。

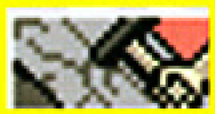
注意! 「レーザー」は1ケ所だけにしか設定できません。すでに他の「砲座」を「レーザー」にしている場合、その「砲座」は「レーザー」ではなくなります。また、「レーザー」は発射パターンを設定することはできず、真下に発射するだけです。



ETC設定アイコン ボスの耐久度、点数を設定します。※ボスは「アイテム」を出せません。



■耐久度を決める

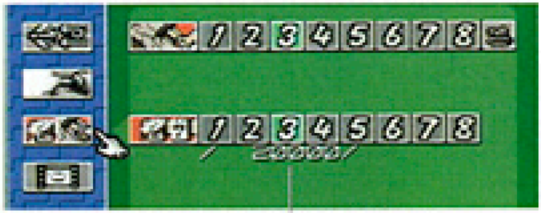


耐久度アイコン ザコキャラクターのときと同じですが、ザコキャラクターのときよりも固くなっています。バランスに注意して設定してください。

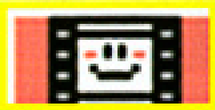
■点数を決める



点数アイコン ザコキャラクターのときと同じです。※「点数ボタン」の下に表示されている点数が、実際にもらえる点数です。



ここが実際に倒した時に入る点数



チェックアイコン 設定した内容をチェックします。ボスにはアニメーションパターンがないので、アニメーションスピードの設定ボタンはありません。

ワンポイント・アドバイス

ボスキャラクターは、そのステージの「顔」。とても重要なキャラクターだ。十分、納得いくまで設定をして、すばらしいボスキャラクターをつくろう。

●背景作る!!(ボスの組み立て)



背景設定アイコン「背景設定アイコン」を押すと､下の「背景設定画面」になります。





メモリーツール・アイコン メモリーツール・アイコンを押すと、下のように画面が変わります。使用する絵を取り出すのに使います。



■背景制作の流れ

1.「メモリーツール・アイコン」を押して、「ロード画面」を呼び出す。
2.「データ・エリア」から絵をとって、
3.「組み立てエリア」に置いて、
4.「組み立てエリア」から、「背景エリア」に絵を置いていく。





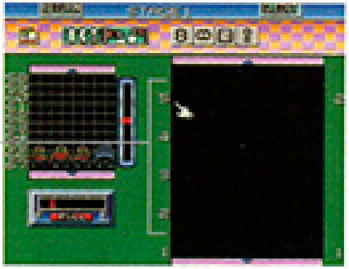


■8画面までの背景のつくり方

1.「メモリーツール・アイコン」を押して、「ロード画面」を呼び出します。
2.「データ・エリア」から絵をとって、「組み立てエリア」に絵を置いていきます。
※1と2を繰り返して、背景を作ります。背景を動かしたい時には、スクロールバーを押します。
(決定ボタンで1つずつ。キャンセル・ボタンを押したままだと高速スクロールになります)







拾って ……………………………………… 置いていく

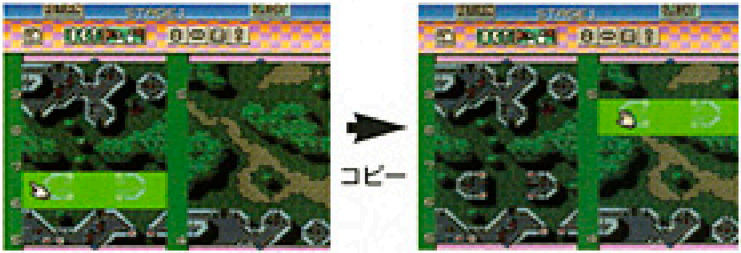
この数が4つ分で1画面となる

背景スクロールバー

1～4	→	1画面目
5～8	→	5画面目
29～32	→	9画面目

3.「組み立てエリア」がいっぱいになったら、「メモリーツール・アイコン」を押して、「背景設定画面」にします。

4. 「組み立てエリア」から組み立てた絵を、順番に「背景エリア」に置いていきます。

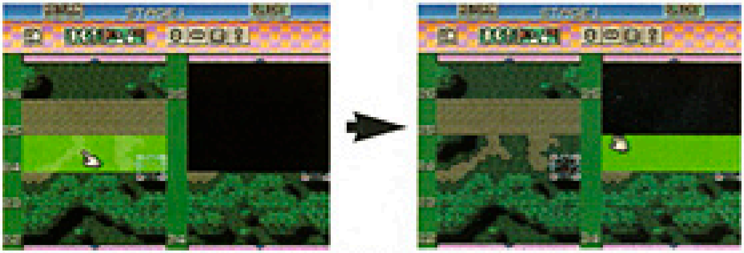


5. 全部「背景エリア」に置いたら完成です。完成した「背景エリア」の絵が、ゲームの背景になります。

注意！ 「組み立てエリア」と「背景エリア」の絵を同じにしておかないと、「作った背景と違う!!」ということになってしまいます。

■8画面以上の背景のつくり方

1ステージを8画面以上にしたい場合は、「組み立てエリア」で作った背景を、切り貼りして長い画面を作ります。切り貼りによって最高64画面までの背景にすることができるぞ。



この背景を切り貼りして…………………………………長くする

1. 「8画面までの背景の作り方」の、1～3をします。
2. 「組み立てエリア」で作った背景を組み合わし、背景を長くしていきます。

■スクロール・スピードの設定

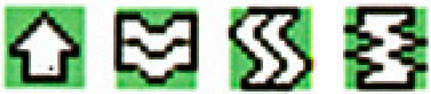


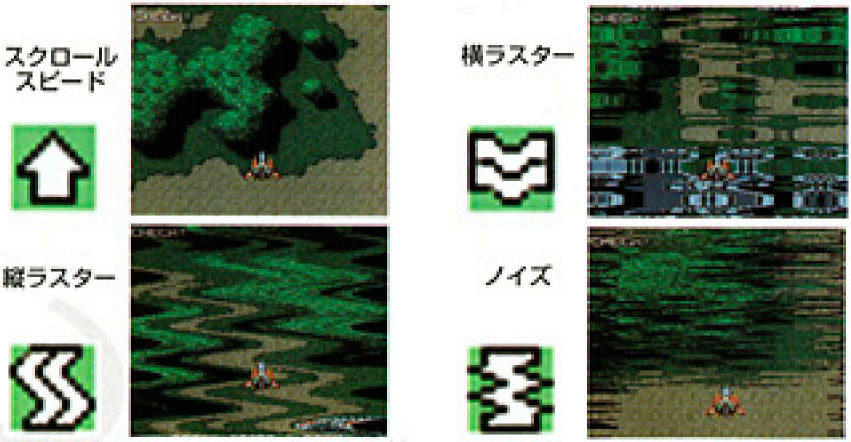
スクロール設定ボタン 作った背景が、どのくらいの速さで、どんなスクロールをするかを設定します。



スクロール指定アイコン

上の図のような「スクロール指定アイコン」を押すことで、スクロールを設定します。アイコンを決定ボタンで押すと数値が増え、キャンセルボタンで押すと数値が減ります。各スクロールの値は0～7までの間で設定できます。

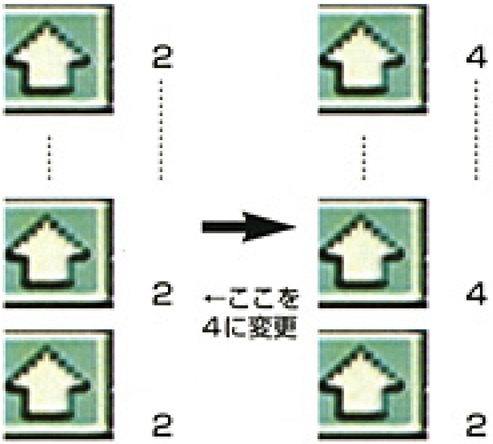




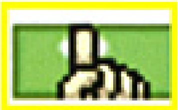
「スクロールスピード」を「0」にすると、背景は動かなくなります。数値を大きくすると、速くスクロールします。「ラスター」や「ノイズ」も「0」にすると、揺れなくなります。数値を大きくすると、揺れる幅も大きくなります。

注意! 「スピード」と「ラスター」、「スピード」と「ノイズ」は、組み合わせて同時に使用できます。しかし、「ラスター」と「ノイズ」を同時に組み合わせて使用できません。

「スクロール指定アイコン」は、設定を変えると、上のアイコンも設定が変わります。



■スクロール指定アイコン

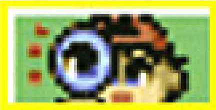


一個だけアイコン　「一個だけアイコン」を押すと、「一個だけアイコン」が「ON」になります。もう一度押すと、「OFF」になります。このボタンを「ON」にしていると、ひとつのアイコンだけ、設定を変えられます。

■スクロールチェックアイコン



オールチェックアイコン ステージの最初からチェックを開始します。



チェックアイコン 現在作業中のところからチェックを開始します。

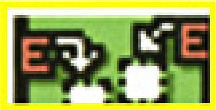
ワンポイント・アドバイス

「ラスター」をやめたいときは、やめたいところに同じ種類で「0」を設定してあげると、自然に見える。また、いきなり「0」にするよりも、少しずつ数値を減らしていってあげると、きれいなラスターがつくれるよ。



注意! 全64画面までに、「スピード」の「0」がないと、1画面目にもどり、繰り返し表示されることになります。また、1画面目に敵を配置できませんので、1画面目の「スピード」を「0」にしてしまうと、始まってすぐにステージ・クリアとなってしまいます。

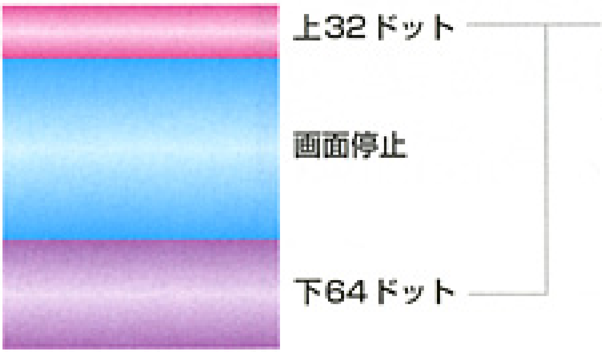
■敵を配置する。



敵配置ボタン 作った背景にザコ、ボスを配置します。



注意！ 背景の１画面目に敵(ザコ、ボス) を配置することはできません。したがって、敵配置の画面は、２画面目から表示されています。また、スクロールスピードが「0」で画面が止まったときに、下図のところに敵が配置されていると、ステージクリアになりません。



スクロールスピードが「0」のとき、この部分に敵を配置すると、ステージクリアになりません。

ステージクリアの条件

各ステージは、以下の３つの条件のうち、どれかが当てはまっていると、クリアになります。

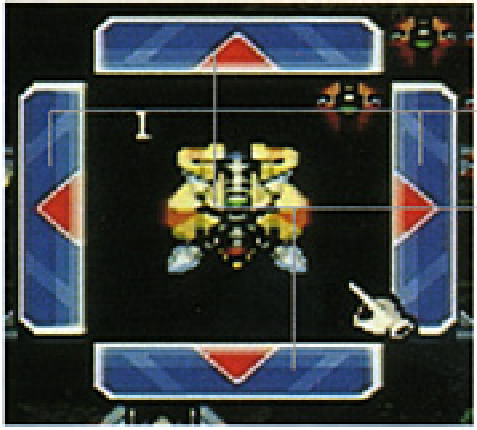
1. そのステージのボスを倒したとき。
2. 背景のスクロールスピードが「0」のところで、倒せる敵がいなくなったとき。
3. ボスキャラクターがいないステージで、１番最後に配置されている敵を倒したとき。

■配置する敵を呼び出す



敵選択アイコン

1.「敵選択エリア」を表示します。「敵選択アイコン」を押すと、画面に「敵選択エリア」が現れます。



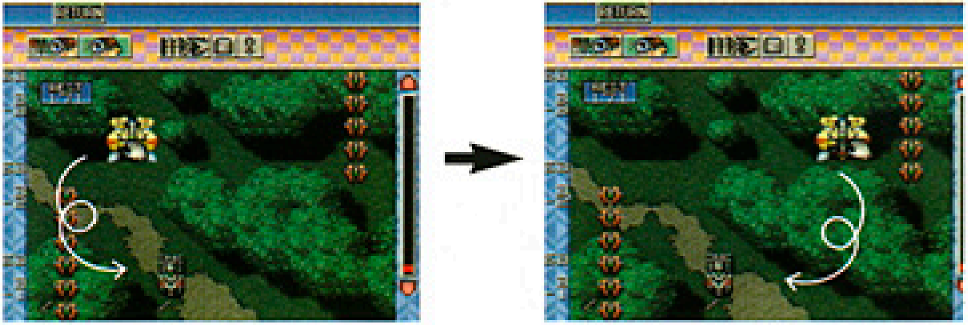
2. 敵を選択します。上下・左右のバーで配置したい敵を選び、決まったら枠の中で決定ボタンを押します。カーソルに選択した敵キャラクターがつき、カーソルとともに移動するようになります。



注意！　「拡大・縮小・変形」、「回転」の設定をしたキャラクターは、登録時の大きさ、向きで表示されます。ゲーム中では、設定どうりの大きさ、向きで表示されます。

3. 敵を配置します。配置したい場所にカーソルを移動し、決定ボタンをおします。

注意！　画面中央より、左側へ置いたときと、右側へ置いたときでは、動きが逆になります。



4. チェックをします。「オールチェック」または「チェック」を押します。配置した敵キャラクターが現れます。

注意！ ボスは画面の中央にしか、配置できません。また、ひとつのステージにボスはひとつしか配置できません。すでにボスが配置してある場合、新しく配置した位置にボスが配置されることになります。



ここにザコは置けない

1画面に敵を多く配置しすぎると、正確に敵がでてこない場合があります。敵を重ねて配置することはできません。すでに配置してある敵の上に、敵を重ねて置くと、下の敵は消えてしまいます。

ワンポイント・アドバイス

すでに配置されている敵の上で、キャンセルボタンを押すと、敵を拾うことができるぞ。

■透明キャラの表示

「透明キャラクター」とは、絵が登録されていないキャラクターのことです。ゲーム中、絵が表示されません。敵配置画面では、「透明キャラクター」は「赤い四角」で表示されます。もちろん、ゲーム中やチェックでは、なにも表示されません。



注意！ 「透明キャラクター」を配置した覚えがないのに、「赤い四角」がある、そういった人はいませんか？ この場合、なんらかの理由で、配置済みのキャラクターの絵を、変更してしまっている可能性があります。ザコキャラクターの登録内容を調べてみてください。

■配置したキャラクターを消す



消しゴム

1.「消しゴム」ツールを押します。

2. 消したいキャラクターを選びます。背景が表示されているところで、赤い枠を広げ、消したいキャラクターを囲みます。



枠で囲んで、



決定ボタンを押すと、



消えます。

3. キャラクターが消えます。

注意！ 赤い枠が少しでもキャラクターにかかっていると、そのキャラクターは消えてしまいます。間違えたときは、すぐに「アンドゥ」を押しましょう。

ワンポイント・アドバイス

背景のスクロールスピードが速いと、敵が重なって出現する。逆に遅いと、間が空いて出現するぞ。こまめにチェックしながら調整しよう。

■制限値について

画面左上にある「REST」は、ステージに配置できる敵キャラクターの制限値です。制限値が少なくなったとき、キャラクター単位で消すことはできません。(敵1つずつの単位で消せない)この場合、横ライン単位での消去になります。

制限値の減り方

A図



制限値はかわらない　　同じ並びにする

B図



制限値が一つへる　　違う並びにする

敵キャラクターをA図のように配置すると、制限値は減りません。B図のようにすると、違う敵の「並び」ができるので、制限値が1つ減ります。

ワンポイント・アドバイス

ここでいっている制限値のことは、あまり気にすることではないと思う。　まあ、「こんなこともあるんだ」と、どこかで覚えておくといいかもね。

●テストプレイしてみる



テストアイコン 実際のゲームと同じように、作業中のステージだけプレイします。また、ミュージックエディタで作った曲をどこで使うか設定もします。





リターンポイントアイコン 自機がやられたときに、次の自機がどこから再スタートするのかを設定します。



ON　4画面単位の場所に戻されて再スタートになります。



OFF　やられたところから継続します。(その場で復活)



テストプレイスタートボタン 作業中のステージだけをプレイします。自機を全て失うか、ステージクリアをすると、テストプレイ画面に戻ります。

■BGMを選曲する

ゲーム中に流れる曲を選び、割り振ります。BGMナンバーの



左右にある矢印で曲を選択します。サンプルゲームの曲を、ユーザーゲームの曲として使うこともできます。BGMナンバーの17番から32番がサンプルゲームの曲になります。

注意! 敵配置でボスを配置していないと、ボスの曲を設定していても、ボスの曲は演奏されません。

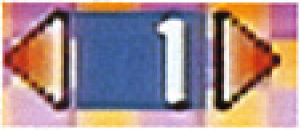
ミュージックエディタ

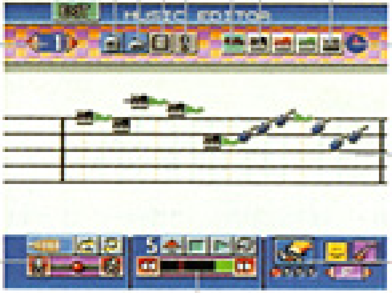
ミュージックエディタでは、ゲーム中の音楽を作成します。ミュージックエディタは、16小節の曲を16曲作れます。

※ゲーム中で使用する方法は、「テストプレイしてみる ～BGMを選曲する」(P……95)を見てください。

●ゲームで流れる曲を作ろう！

画面左上の数字が曲ナンバーです。1～16がユーザーBGMです。17～32がサンプルBGMです。





注意！ サンプルBGM(17～32)をエディットしても、セーブされません。

●五線譜に「音色」(おんしょく)を置こう！

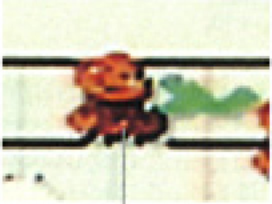
1.「音色」を選びます。32種類の中から好きな「音色」を選んでください。
2.「音色」を五線譜に置きます。五線譜の上でキャンセルボタンを押すと、音が置かれずに、音だけ聞く事が出来ます。決定ボタンを押すと、音が五線譜に置かれます。



●音をのばす

「ヘビ君」アイコンを五線譜に置くと、1つの音をのばせます。
1.「ヘビ君」を選びます。
2.のばしたい音にカーソルを合わせます。
3.もっとのばしたい場合には、五線譜上の「ヘビ君」の後ろに「ヘビ君」をつけます。「ヘビ君」がひとつつく度に、「音色」ひとつ分づつのびていきます。

ピッが‥ピー！になる



のばしたい音

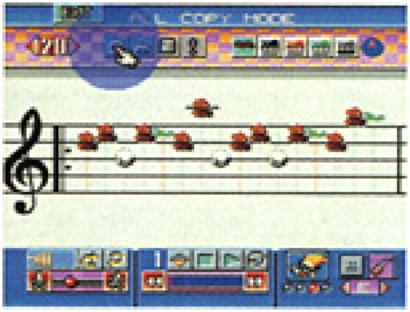
●ミュージックエディタで使えるツール



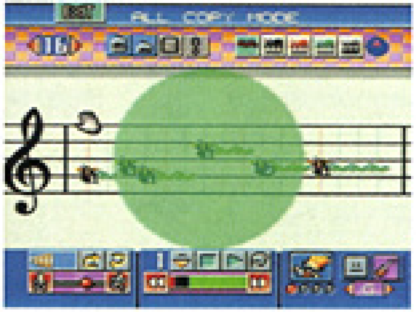
全体コピーツール 曲全体(16小節) をコピーします。

1. コピーしたい曲を選びます。
2. 全体コピー・ツールのアイコンを押します。
3. 曲ナンバーを変えて、コピー先を決めます。
4. コピー先の五線譜の上で、決定ボタンを押します。
5. コピーされたら、キャンセルボタンを押します。

※途中でコピーをやめたいときは、キャンセルボタンを押します。



コピーする曲を決めて曲全体コピーアイコンを押し、

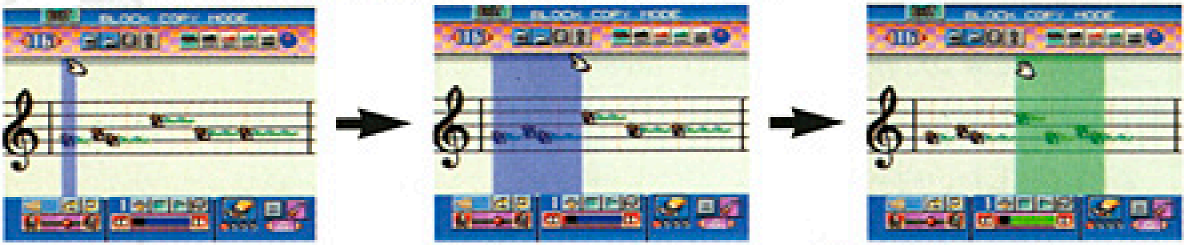


コピー先へ曲Noを変えて決定ボタン。これで曲がコピーされる。



部分コピーツール 1音単位でコピーします。

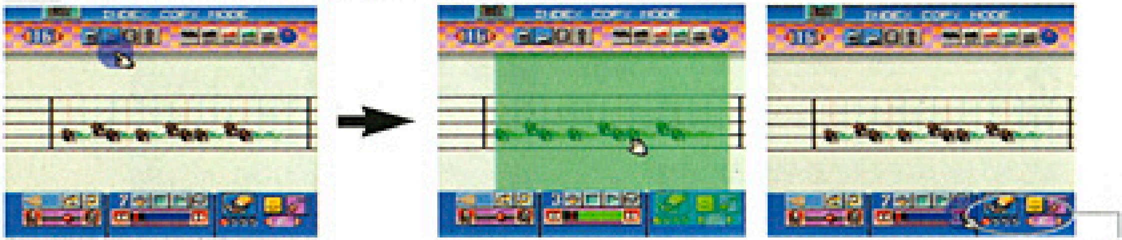
1. 部分コピーツールのアイコンを押します。
2. コピーしたい範囲を青色の枠で囲み、決定ボタンを押します。
3. コピー先を表示させます。
4. コピーさせたい場所で、決定ボタンを押します。
5. 連続してコピーしたい場合は、コピーさせたい場所で決定ボタンを押します。
   コピーをやめたい場合は、キャンセルボタンを押します。
   ※途中でコピーをやめたいときは、キャンセルボタンを押します。



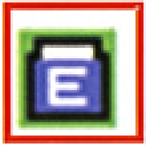
「ここから」　「ここまで」　コピー先へ持っていき、決定ボタン

ワンポイント・アドバイス

小節単位のコピー … キャンセルボタンを押しながら、「部分コピー」アイコンを押すと、小節単位のコピーができる。「小節単位コピー」をすると、「伴奏パネル」の内容と「上パート」「下パート」の内容が、一緒にコピーできるんだ。
※途中でコピーをやめたいときは、キャンセルボタンを押します。



キャンセルボタンを押しながら決定ボタンを押し、　コピー先へ小節を動かし、五線譜の上で決定ボタン　五線譜に置かれている音色と一緒にここの内容もコピーできる。



消しゴムツール 五線譜の音色を消します。

1. 消しゴムツールのアイコンを押します。
2. 消したい範囲を赤色の枠で囲み、決定ボタンを押します。



爆弾ツール 16小節と全ての設定、全部を消します。爆弾ツールのアイコンは、通常隠れています。

1. 爆弾アイコンを表示します。消しゴムアイコンにカーソルを合わせ、「キャンセルボタン」を押します。
2. 「キャンセルボタン」を押したまま、爆弾アイコンの上で、決定ボタンを押します。



ハケツール 画面に表示されている1小節の音色全てを、現在選んでいる音色に変えます。ハケツールのアイコンは、通常隠れています。

1. ハケアイコンを表示します。消しゴムアイコンにカーソルを合わせ、「キャンセルボタン」を押します。
2. 「キャンセルボタン」を押したまま、ハケアイコンの上で、決定ボタンを押します。

注意! 操作を誤ったら、すぐに「アンドゥアイコン」を押してください。ひとつ前の状態にもどります。

●パートを切りかえる



切り替えアイコン 「切り替えアイコン」を押すと、上下のパートが切りかわります。上下のパートを使うことによって、ふたつの「音色」を同時に演奏することができます。

例:上のパートでバイオリンの音色を置き、下のパートにベースを置く。
　すると、バイオリンとベースのふたつの音色が、同時に演奏される。

●演奏してみよう!「プレイパネル」

曲ができたら、演奏させてみましょう。演奏させるには、「プレイパネル」の中の「プレイ」アイコンを押します。



※「1小節ループ」アイコン  が「ON」になっていると(色がついていると)、画面に見えている小節だけを繰り返し演奏します。

ワンポイント・アドバイス

演奏中に「ストップ」を押すと、演奏が止まる。演奏していないときに「ストップ」を押すと、作曲中の小節が1小節目に移るんだ。

●伴奏をつけよう!「伴奏パネル」

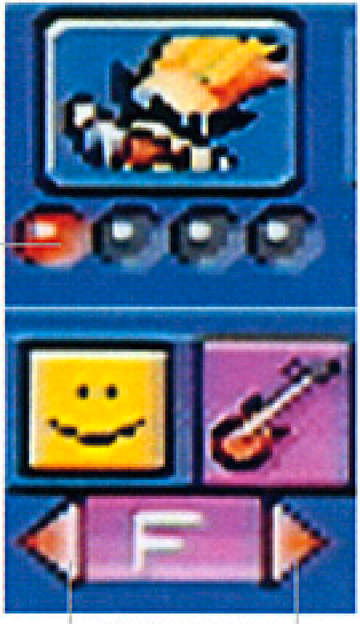
「音色」を置き終わったら、伴奏をつけます。伴奏は「リズム君」と「にっこり君」を使って色々なパターンを作れます。また、伴奏は1小節ごとに変えることができます。

リズム君

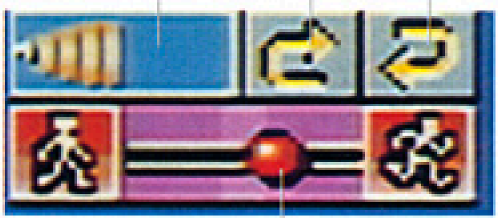
リズムをつけてくれます。種類は9種類です。「リズムパターン」を変えると、合計36通りのリズムになります。「リズム君」を押すと、リズムの種類が変わります。「リズムパターン」でパターンを選択できます。

にっこり君

「にっこり君」を変えると、伴奏の雰囲気が変わります。「にっこり君」のとなりの「ベース」を「ON」にすると、ベースが加わります。「OFF」にすると、ベースがなくなります。「ON」「OFF」は、「ベース」を押すことで切り替わります。「にっこり君」の下の矢印を押すと、「音の高さ」を変えられます。

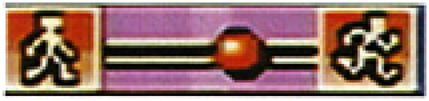


●曲全体のテンポ、ループポイントを決めよう！「全体パネル」



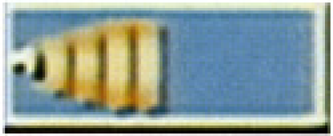
テンポ

曲の「速さ」を設定します。「つまみ」を左側にするほど遅く、右側にするほど速くなります。



エコー

音の「響き」を設定します。エコーアイコンの上で、決定ボタンを押しながら左右に動かし、設定します。



ループ

16小節中から、ループを開始する小節とループを終了する小節を設定します。





ループスタート ループを開始する小節を設定します。ループを開始する小節を表示し、「ループスタート」アイコンを押します。※ループスタートを解除するには、1小節目をループスタートにします。



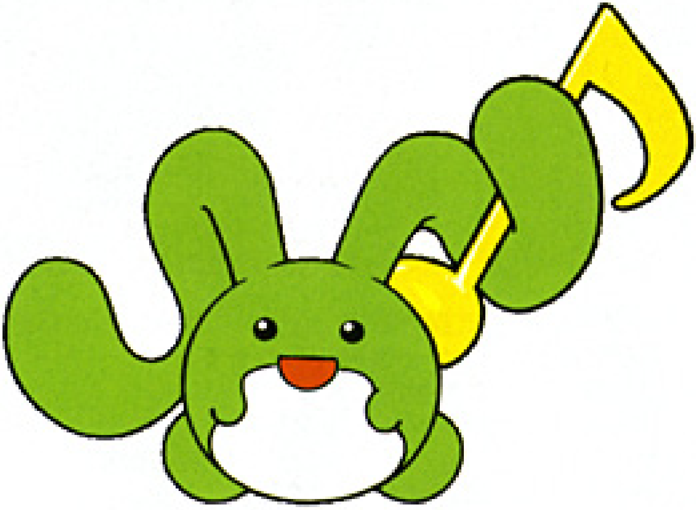
ループエンド ループを終了する小節を設定します。ループを終了する小節を表示し、「ループエンド」アイコンを押します。※ループエンドを過ぎると、ループスタートへ戻り、再びループ部分を演奏します。また、ループエンドを解除するには、16小節目をループエンドにします。

注意！　「ループエンド」以降の小節は、作ってあっても演奏されません。

●作った曲をゲーム中で演奏させよう!!

気に入った曲が完成したら、実際にゲーム中で演奏させてみましょう。ゲーム中で演奏させるには、「くみたて」エディタで設定します。詳しくは「テストプレイ～BGMを選曲する」(P……95)を見てください。





ETC

メインメニューから「ETC」を選ぶと、「ETC」に画面が変わります。ETCでは、コントローラや作業中のBGMなどの環境を設定します。また、サンプルゲームやユーザーゲームの、ステージ単位コピーができます。

●コントローラ

コントローラで操作するときの設定をします。設定したい「数字」、「記号」にカーソルを合わせ、「決定ボタン」を押してください。数字以外のそれぞれの「記号」は、プレイステーションのコントローラに対応しています。設定が終わったら「OK」を押してください。設定した内容で変更したくないときは、「NO」を押してください。





SPEED …… コントローラで操作するときの、カーソルの移動速度を設定します。1が一番遅く、3が一番速くなります。
EXEC …… 「決定ボタン」を設定します。
CANC …… 「キャンセルボタン」を設定します。
SHOT …… ゲーム中の「ショットボタン」を設定します。
BOMB …… ゲーム中の「ボムボタン」を設定します。

SLPS 00335

注意! 「EXEC」と「CANC」、「SHOT」と「BOMB」を同じボタンに設定することはできません。

●BGM

作業するときの「BGM」を設定します。設定し終わったら、「キャンセルボタン」を押してください。

BGM1～BGM4 ……設定した曲がBGMになります。
OFF ……BGMが流れません。
STEREO ……ステレオの音声に切り替えます。
MONO ……モノラルの音声に切り替えます。



注意! モノラルのTVでは、ステレオでBGMを聞くことはできません。この場合、モノラルに設定してください。ゲーム中のSEやエコーが正しく出なくなります。

●ステージコピー

サンプルゲーム、ユーザーゲームをステージ単位でコピーします。敵キャラクターのデータやマップのデータなどをコピーできます。

1.「ステージコピー」アイコンを押します。
2. ウィンドウが表示されます。



3. コピーしたいステージを、上方の「FROM」から選びます。「SAMPLE」となっているのが「サンプルゲーム」のステージです。「E」となっているのは、自機やタイトルなどのデータです。「USER」となっているのが「ユーザーゲーム」のステージです。
4. コピー先を下方の「TO 」から選びます。
5. コピーしたいステージとコピー先を設定したら、右下の「OK」を押します。
6. 画面が切り替わり、メッセージが表示されます。よければ「YES」を、中止するなら「NO」を押してください。



7. 「コピーしました」とメッセージが表示されたら、コピー 完了です。

※途中で中止したい時には、「キャンセルボタン」を押してください。

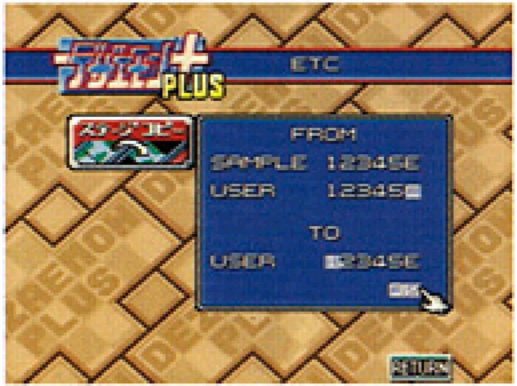
注意! ステージコピーをすると、コピー先のデータはなくなってしまいます。十分注意してください。(ここには「アンドゥ」はありません。)また、同じステージをコピー先に選ぶことはできません。

■ステージの消去

ユーザーゲームをステージ単位で消去します。

1. 「ステージコピー」アイコンを押します。
2. ウィンドウが表示されます。
3. 「FROM」の「USER」から「C」を選びます。
4. 消去したいステージを、下方の「TO 」から選びます。
5. 消去したいステージを設定したら、右下の「OK」を押します。





6. 画面が切り替わり、メッセージが表示されます。よければ「YES」を、中止するなら「NO」を押してください。
7. 「クリアしました」とメッセージが表示されたら、完了です。

※途中で中止したい時には、「キャンセルボタン」を押してください。

注意! ステージの消去をすると、もとにはもどせません。十分注意してください。(ここには「アンドゥ」はありません。)

仕様

●優先順位について

キャラクターの重なり合いを決定するのが、「優先順位」です。優先順位が高いキャラクターほど、手前に表示されます。「デザエモン+」では、ザコとボスキャラクターのみ、自分で優先順位を設定することができます。(耐久度の「戦車アイコン」、拡大・縮小・変形の「衝突判定」で変更されています)



●ステージクリアの条件について

各ステージは、以下の3つの条件のうち、どれかが当てはまっていると、クリアになります。

1. そのステージのボスを倒したとき。
2. 背景のスクロールスピードが「0」のところで、倒せる敵がいなくなったとき。
3. ボスキャラクターがいないステージで、1番最後に配置されている敵を倒したとき。

●「デザエモン+」仕様

エディタ部

色数	32768色中15色
全体色数	360色(15色×24パレット)
キャラのサイズ単位	16×16ドット
バックアップキャラ	512枚
面当たりのOBJ数	63枚
面当たりのBG数	127枚
面当たりの最大出現パターン	254パターン
BGエフェクト	縦・横sinラスター 横ノイズラスター(64ドット単位指定)
キャラクターエフェクト	拡大、縮小、変形、回転(ザコキャラクターのみ)
最大画面数	320PAGE(64×5)
BG最大登録 キャラ数	8960キャラ (14×16×8×5)
付加機能	キーコンフィグ、BGM選曲、データコピー

ゲーム部

最大出現数	68キャラ (画面中に敵の弾が8つ以下のとき)
最大表示数	制限なし
最大重ね合わせ数	制限なし
面数	5ステージ(コンテストゲームは6ステージ)

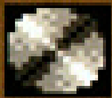
コンテストゲームの紹介

●第一回デザエモンコンテスト

グランプリ　「SCARECROW」 東京都　兼子 睦郎さん



アイテム一覧

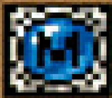

シールド


バルカンA


スピード

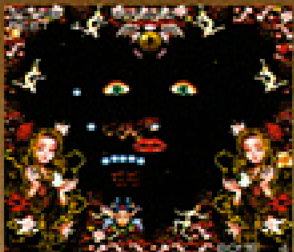

レーザー


ボム


ミサイル


パワーアップ

グラフィック＆ミュージック部門　「THE HEART OF DARK」 埼玉県　岩田 友彦さん



アイテム一覧


シールド


バルカンA


スピード


レーザー


ボム


ミサイル


パワーアップ

アイデア賞　「祝・げーむ3号」 京都府　兼田 三隆さん



アイテム一覧



シールド



バルカンA



スピード



レーザー



ボム



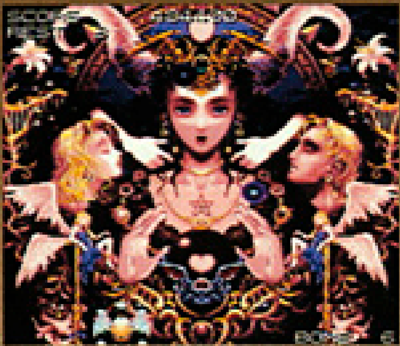
ミサイル



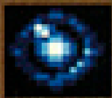
パワーアップ

●第二回デザエモンコンテスト

アテナ賞　「JUSTICE」 埼玉県　岩田 友彦さん



アイテム一覧



シールド



バルカンA



スピード



レーザー



ボム

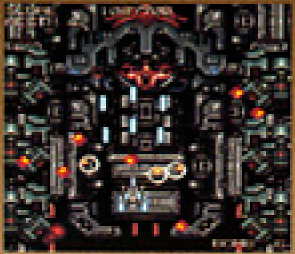


ミサイル



パワーアップ

ミュージック部門 「ハード・マシーン」 兵庫県　濱本 麻央さん



アイテム一覧

- バルカンA
- レーザー
- ミサイル
- シールド
- スピード
- ボム
- パワーアップ

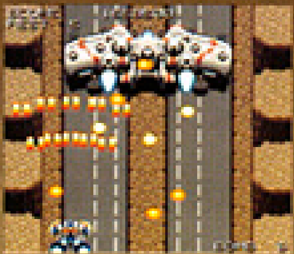
コミカル部門 「リトルチェイサー」 兵庫県　祁答院 真さん



アイテム一覧

- バルカンA
- レーザー
- ミサイル
- シールド
- スピード
- ボム
- パワーアップ

特別賞 「バトルランナーリターンズ」 東京都　石井 祐治さん

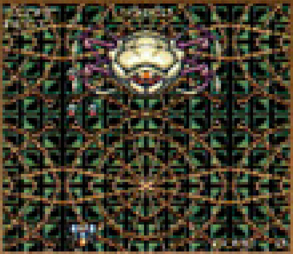


アイテム一覧

- バルカンA
- レーザー
- ミサイル
- シールド
- スピード
- ボム
- パワーアップ

特別賞

「やどかりの家」 東京都　松本 政隆さん



アイテム一覧

 バルカンA

 レーザー

 ミサイル

 シールド

 スピード

 ボム

 パワーアップ

特別賞

「うちぬけろ爆風太 ～激烈学園の異変～」 大阪府　川井　勝也さん



アイテム一覧

 バルカンA

 レーザー

 ミサイル

 シールド

 スピード

 ボム

 パワーアップ

Athena

優秀作品は ゲーム化予定!!

デザエモン+コンテスト開催!!

***オリジナルゲームのコンテストを実施します。
優秀作品には豪華商品をプレゼントしますので
自由にどんどん応募して、ゲーム王になろう!***

●応募方法：『デザエモン+』で作ったオリジナルゲームをVHSビデオに撮り、
企画意図を400字以内にまとめ、一緒に応募してください。(設定資料等あれば尚可)

●部門：グランプリ作品1点他数点　添付書類,VHSテープは返却いたしませんので,あらかじめご了承下さい。

●審査員：審査員長 中村栄(株式会社アテナ代表取締役)
審査員(順不同) 桑原修氏(Theプレイステーション編集長) 岡村尚正氏(HYPERプレイステーション編集長)
山本直人氏(プレイステーションMagazine編集長) 渡部雅人氏(電撃プレイステーション編集長)
倉田学氏(じゅげむ編集長) 石川順一氏(64ロクヨン編集長)
大橋太郎氏(マイコンBASICマガジン編集長) 特別審査員 佐谷崇氏(キャサ夫)

●発表：入賞者に直接通知いたします。

●締切：96年9月17日(火)まで。当日消印有効

●送り先：〒160 東京都新宿区坂町28-6 株式会社アテナ 広報室コンテスト係まで

○最終審査で使用しますので、メモリーカード内のデータは保存しておいてください。○応募作品の著作権ならびにゲーム化権は(株)アテナに帰属させていただきます。

SLPS 00335



デザエモン+コンテスト'（ダッシュ）

優秀作品は
ゲーム化予定？

デザエモン+コンテスト'も同時開催いたしますでしょう。
入賞作品には豪華？景品をプレゼントしますでしょう。
参加形態は2部門でしょう。

●応募方法

デザエモン+コンテストと同様。左記ご参照ください。
（このコンテストに限ってはメモリーカードをいきなり送ってくださっても結構でしょう。
メモリーカードは後日返却いたします。）

●部門

・マスコミ部門賞
参加資格：マスコミ関連の人のみに限らせていただきます。

・業界人部門賞
参加資格：流通、メーカー、取扱機種を問わずゲーム業界に
携わる人のみに限らせていただきます。
注）応募作品には、どちらの部門賞に応募なさるかをご記名ください。

●発表

・入賞者にこっそり通知いたしますでしょう。

●締め切り

・'96年9月17日（火）まででしょう。当日消印有効でしょう。

●送り先

〒160 東京都新宿区坂町28-6 株式会社アテナ
広報室コンテスト'（ダッシュ）係まででしょう。

○最終審査で使用しますのでメモリーカード内のデーターは保存しておいてください。応募作品の著作権ならびにゲーム化権は（株）アテナに帰属させていただきますでしょう。

オフィシャルガイドブックのご案内

デザエモン+超解説！7daysマスター術（仮題）

デザエモン+ PLUS

©Athena

これで君もシューティング・デザイナーの仲間入り!!

定価：1,280円（本体価格1,243円）
発行：株式会社芸文社
☎03-5992-2051
制作：企画室ジーナイン

96年6月初旬発売予定

SLPS 00335

STAFF

PROGRAMMER
YOSHIHIKO TOMITA
TERUFUMI MORITA
SHINJI HIRAO

GRAPHIC
TOMOYA TAGO
YOSHIAKI HESHIKI
YUJI TAKAHASHI

SOUND
AKIYOSHI SAITO

PLANNER
OJA

PRODUCER
SAKAE NAKAMURA



デザエモン+ PLUS

Athena

株式会社アテナ
〒160 東京都新宿区坂町28-6

SLPS 00335